

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
ФГБОУ ВО «Уральский государственный педагогический университет»
Институт педагогики и психологии детства
Кафедра педагогики и психологии детства

**ФОРМИРОВАНИЕ РОЛЕВОГО ПОВЕДЕНИЯ В ИГРОВОЙ
ДЕЯТЕЛЬНОСТИ У СТАРШИХ ДОШКОЛЬНИКОВ**

Выпускная квалификационная работа

Квалификационная работа
допущена к защите
Зав. кафедрой Е.В. Коротаева

Исполнитель:
Зуева Алевтина Николаевна,
обучающийся БД-59zКФ группы

дата

подпись

подпись

Научный руководитель:
Царегородцева Елена Анатольевна,
канд. пед. наук, доцент

подпись

СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ	4
ГЛАВА 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ФОРМИРОВАНИЯ РОЛЕВОГО ПОВЕДЕНИЯ У ДЕТЕЙ ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА	7
1.1. Понятие ролевого поведения в психологии	7
1.2. Психологическая характеристика игровой деятельности детей дошкольного возраста	12
1.3. Педагогические условия формирования сюжетно-ролевой игры у дошкольников	20
ГЛАВА 2. ПРАКТИКА ФОРМИРОВАНИЯ РОЛЕВОГО ПОВЕДЕНИЯ У СТАРШИХ ДОШКОЛЬНИКОВ	29
2.1. Психолого-педагогическая диагностика ролевого поведения у старших дошкольников	29
2.2. Практика формирования ролевого поведения у старших дошкольников в играх	38
ЗАКЛЮЧЕНИЕ	55
СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ	58
ПРИЛОЖЕНИЕ 1	63
ПРИЛОЖЕНИЕ 2	64
ПРИЛОЖЕНИЕ 3	66
ПРИЛОЖЕНИЕ 4	68
ПРИЛОЖЕНИЕ 5	70
ПРИЛОЖЕНИЕ 6	74
ПРИЛОЖЕНИЕ 7	81

ВВЕДЕНИЕ

Дошкольное детство – это наиболее важный возрастной этап, предопределяющий дальнейшее развитие личностных качеств и коммуникативных способностей ребенка. Освоение игровой деятельности становится исходной основой для раскрытия индивидуального творческого потенциала растущей личности, реализованной в игре, как самооценности.

В Федеральном государственном образовательном стандарте дошкольного образования (далее ФГОС ДО) прописано, что необходимо обеспечить решение программных образовательных задач в совместной деятельности детей и детей со взрослыми и построить образовательно-воспитательный процесс в соответствующих возрасту формах работа с детьми [51].

Основной формой работы с дошкольниками и ведущей деятельностью для них является игра, причем в дошкольном возрасте основным видом игровой деятельности является сюжетно-ролевая игра. Развитие игровой деятельности дошкольников направлено на достижение целей овладения первоначальными идеями социального характера. В игровой деятельности дошкольники осваивают различные социальные роли и формируют модели ролевого поведения, что является одним из самых значимых аспектов дальнейшей успешной социализации ребенка.

Формирование ролевого поведения у дошкольников является актуальной проблемой современного дошкольного образования. Игровая деятельность детей широко представлена в трудах Д.Б. Эльконина. Вопросы влияния сюжетно-ролевой игры дошкольников на формирование и развитие личности рассмотрены в трудах Л.С. Выготского, Г.И. Григоренко, Р.И. Жуковской, С.В. Коноваленко, А.П. Усовой и других авторов.

В то же время анализ практики дошкольных образовательных учреждений в сфере формирования ролевого поведения дошкольников свидетельствует об углублении противоречия между признанием роли игры в

развитии ребенка дошкольного возраста и недостаточным вниманием к организации деятельности по формированию ролевого поведения у детей дошкольного возраста.

Целью исследования является теоретическое обоснование и описание практики формирования ролевого поведения у детей старшего дошкольного возраста в играх.

Объектом исследования игровая деятельность детей дошкольного возраста.

Предметом исследования педагогические условия формирования ролевого поведения у старших дошкольников.

В соответствии с целью, объектом и темой исследования были определены следующие задачи:

1. Дать описание понятия ролевого поведения в психологии.
2. Рассмотреть психологическую характеристику игровой деятельности детей старшего дошкольного возраста.
3. Определить педагогические условия формирования ролевой игры у дошкольников.
4. Осуществить психолого-педагогическую диагностику ролевого поведения у старших дошкольников.
5. Описать практику формирования ролевого поведения у старших дошкольников в играх.

База исследования: исследование было организовано на базе Филиала муниципального бюджетного дошкольного образовательного учреждения «Криулинский детский сад» №3 - Саранинский детский сад в п. Сарана Красноуфимского района Свердловской области. Исследование было проведено в старшей группе «Веселый улей»; в исследовании участвовало 20 детей старшего дошкольного возраста.

Теоретической основой исследования являются фундаментальные научные позиции российской психологии и педагогики о развитии личности (Л. С. Выготский, З. М. Богуславская), об игре как о ведущем виде

деятельности детей дошкольного возраста (А.Н. Леонтьев).

Методы исследования: теоретические (анализ, синтез, обобщение); эмпирические (наблюдение, опрос).

Работа состоит из введения, двух глав, заключения, списка литературы и приложений.

ГЛАВА 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ФОРМИРОВАНИЯ РОЛЕВОГО ПОВЕДЕНИЯ У ДЕТЕЙ ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА

1.1. Понятие ролевого поведения в психологии

Неотъемлемой частью человеческой жизни является необходимость играть определенные роли в обществе, потому что без этого становится не возможным функционирование социального организма и самореализация личности.

По мнению Е.О. Смирновой ролевое поведение - это поведение индивида, проявляющееся в зависимости от поставленных задач, выполняемых в соответствии с ожиданиями других [46, с. 77]. Основными условиями ролевого поведения считаются приемлемость и ясность самой роли. Ясность роли показывает, что человек (кто ее выполняет) понимает содержание роли, а также связь осуществляемой деятельности с другими личностями. Приемлемость роли заключается в осознанной готовности к ее исполнению и получение от этого определенного удовлетворения. Само по себе ролевое поведение не является моделью поведения. Характер личности служит связующим звеном между ожиданиями и поведением. В результате ролевое поведение выступает как уникальный продукт, который может быть по-разному интерпретирован [45].

Л.С. Выготский пишет о том, что ролевое поведение обусловлено тем, что любое поведение человека начинается с роли, которую он выполняют в социальной среде.

Таким образом, человек может оценивать и познавать себя, определять свое место в определенной среде, после чего он контролирует, направляет и исправляет свое поведение. Этот процесс происходит индивидуально в каждом отдельном случае и зависит исключительно от параметров психологии личности, при подвергании ее воздействию производственной и социальной среды.

Ролевое поведение по Я.А. Коломинскому – это, прежде всего, сложная структура, которая включает в себя множество граней. Основная грань этого поведения определяется обществом, в котором происходит жизнедеятельность человека. Другая грань — это собственное восприятие личных действий и поступков. И третья грань структуры - это реальное поведение конкретного человека [29].

Социально-психологический анализ ролевого поведения и социальной роли, главенствующей в нем, имеет большое значение для понимания поведения человека. Истоки концепции ролевого поведения восходят к произведениям таких мыслителей, как Дж. Болдуин, М. Вебер, В. Джеймс, Э. Дюркгейм, Г. Симмель, К. Х. Кули.

Широкую популярность ролевых исследований объясняют, с одной стороны, тем фактом, что проблема роли представляет большие возможности как для теоретических, так и для эмпирических исследований, с другой стороны, теория ролевого поведения содержит фундаментальный подход к изучению социального поведения человека. В отношении ролевого поведения наиболее известны работы Т. Сарбина, И. Гофмана, Р. Линтона, Р. Мертон, Н. Гросса и других.

К концу 60-х годов XX века в американской социальной психологии было проведено несколько сотен эмпирических и теоретических исследований данного направления. Американские социологи Джордж Герберт Мид (1863-1931) и Рэлф Линтон (1893-1953) в 30-х гг. одновременно начали использовать понятие «социальная роль». Дж. Мид не определял понятие роли, оно было введено из сферы театра, повседневной жизни, в которой понятие роли использовалось как метафора явлений социального поведения (проявление подобного поведения у очень разных людей в аналогичных обстоятельствах) [54].

По словам Дж. Мида, «принятие роли другого», т.е. способность смотреть на себя с позиции партнера является предпосылкой для успешного осуществления любого акта взаимодействия между людьми. Дж. Мид

рассматривает роли как систему предписаний в зависимости от статуса, поскольку социальные функции человека различаются как по горизонтали, так и по вертикали (сын - отец - сосед). Статус определяет положение человека в контексте социальных отношений, и может быть временным или устойчивым. В рассуждениях о ролевом поведении Дж. Мид ограничивается примерами ролевых игр детей, которые он считал одним из самых важных способов социализации личности [44].

Р. Линтон не изучал процесс овладения ролью и отношением личности к ней. Дж. Мид, напротив, точно исследовал механизм овладения этой ролью и представил концепцию ожидаемого поведения, разделив «я»: как «я сам» и «я в представлении других» [22].

Работы этих исследователей положили начало двум научным школам: символического интеракционизма и структурализма. Представители символического интеракционизма (чикагская школа - Г. Блумер, Э. Хьюз, А. Штраус, Г. Беккер, Т. Шибутани и школа Айовы - М. Кун, Т. Партланд) понимали ролевое поведение как механизм адаптации, посредством которого человек может успешно строить отношения с другими, понимать их и быть понятым. При этом решающее значение они отводили опосредующей роли символов.

Последователи структурализма (Р. Мертон и Т. Парсонс) указывали на независимость ролевого поведения и социальных ролей от личности. Для них социальная роль действует как функция социальной структуры, которая предстает перед индивидом - исполнителем роли в форме оригинала. Поэтому, благодаря социальным ролям, общество может действовать как единая система, в которую интегрируются индивидуумы [8].

Т. Парсонс рассматривает ролевое поведение как важный элемент в системе действий. Он считает, что любая деятельность человека определяется рядом факторов (природно-видовые характеристики, культурные закономерности действия), которые вместе составляют систему. Т. Парсонс рассматривает действия как деятельность человека в ситуации,

движущей силой которой является желание получить вознаграждение или избежать лишений. После оценки внешних обстоятельств индивид входит в необходимое взаимодействие, следуя шаблонам, которые сложились в обществе. Т. Парсонс описывает ролевое поведение через следующие основные характеристики [3]:

1) эмоциональность (некоторые роли требуют эмоциональной сдержанности, другие - слабости);

2) способ получения (некоторые роли предписаны и не требуют усилий, другие достигаются или выигрываются посредством целенаправленных действий (профессиональное и карьерное развитие и т.д.);

3) масштаб (некоторые из ролей сформулированы, строго ограничены и выполняются по определенному сценарию, а в других подразумевается, с одной стороны, практически неограниченный диапазон межличностных отношений, интерес к различным аспектам жизни, с другой стороны, они регулируются нормативными актами);

4) формализация (некоторые роли являются формальными, строго регламентируемыми действиями в строго установленных правилах, другие - произвольными, неформальными, а третьи - сочетают как регулируемые, так и произвольные действия);

5) мотивация (одни роли направлены на личную выгоду, другие - на общее благо, во имя общего дела).

М. Дойч и Р. Краусе, опираясь на работы Дж. Тибо и Г. Келли, выделяют следующие аспекты роли в рамках ролевого поведения [42]:

1) роль как существующая система ожиданий в обществе относительно поведения человека в определенной позиции в его взаимодействии с другими людьми;

2) роль как система конкретных ожиданий индивидуума по отношению к себе, занимающего определенную позицию, т. е. как он представляет модель своего поведения во взаимодействии с другими людьми;

3) роль открытого, наблюдаемого поведения человека, занимающего

определенную позицию.

В первом случае речь идет о идеях других людей о том, как человек должен занимать определенную позицию, во втором - о своем собственном восприятии, о том, как он должен вести себя в определенном положении, а в третьем о наблюдаемом поведении индивида, занимающего определенную позицию, во взаимодействии с другими людьми.

Как видно, в большинстве случаев роль индивида в его социально-психологическом рассмотрении связана с его положением, статусом. В то же время статус рассматривается не как объективная позиция человека в системе определенных социальных отношений, а как субъективная категория, то есть «заданное ролевое поведение» или «организация ожиданий ролей», которые разделяются на ожидания - права и ожидания - обязательства человека в выполнении той или иной роли.

В большинстве ролевых теорий (И. Гофмана, Р. Линтона, Р. Мертон, Н. Гросса, Л.С. Выготского и др.), посвященных анализу факторов, влияющих на восприятие и реализацию индивидом ролевого поведения в структуре присутствуют следующие аспекты [41]:

- 1) когнитивный аспект, раскрывающий знание о правах и обязанностях, связанных с ролевым поведением при выполнении данной роли;
- 2) эмоциональный аспект, демонстрирующий значимость проявляемого ролевого поведения в соответствии со значимостью играемой роли;
- 3) поведенческий аспект, предполагающий наличие способности демонстрировать данное ролевое поведение и выполнять эту роль;
- 4) рефлексивный аспект, основанный на способности осознавать свое ролевое поведение.

Таким образом, психологами и социологами проведен социально-психологический анализ феномена социальной роли, важного для понимания ролевого и социального поведения людей. Учеными накоплен большой эмпирический материал, полученный в ходе лабораторных и полевых исследований ролевого поведения, разработаны классификации ролей,

психологические факторы и механизмы ролевого поведения.

Ролевое поведение - это поведение индивида, проявляющееся в зависимости от поставленных задач, выполняемых в соответствии с ожиданиями других. Основными условиями ролевого поведения считаются приемлемость и ясность самой роли.

Таким образом, ролевое поведение определяется правилами, которые составляют основную роль. Ролевое поведение формируется в процессе всей жизнедеятельности человека и начинается еще с дошкольного детства. Самые первые социальные роли и соответствующие модели ролевого поведения ребенок получает и усваивает в игре. Ролевое поведение для ребенка является мощным инструментом развития произвольности, как ведущего личного качества. Ребенок учится строить свое поведение, подчиняясь ориентирам-требованиям к ролям, которые он осваивает, как социально одобренной модели поведения.

1.2. Психологическая характеристика игровой деятельности детей дошкольного возраста

В современной педагогической теории игра и игровая деятельность считаются ведущей деятельностью дошкольника. Ведущее положение игровой деятельности определяется не количеством времени, которое ребенок уделяет ей, а тем, что она удовлетворяет его основные потребности: в игре возникают и развиваются другие виды деятельности.

Необходимость использовать игру в развитии и обучении детей дошкольного возраста, неоспорима. Тот факт, что дети легко учатся «играя», был замечен и доказан великими педагогами: Е.Н. Водовозовой, Е.И. Тихеевой, К.Д. Ушинским. Большая заслуга в разработке этой проблемы принадлежит Р.И. Жуковской, Н.П. Сакулиной, Е.А. Флериной и другим.

Смысл игры для ребенка заключается в контексте его восприятия внешнего мира, то, что он видел, и слышат от окружающих. В игровой

деятельности наиболее интенсивно формируются все умственные качества и личностные черты ребенка.

Д.Б. Эльконин говорит о том, что игровая деятельность имеет большое влияние на умственное развитие дошкольника. Взаимодействуя с предметами-заместителями, ребенок начинает действовать в мыслимом условном пространстве. Замещающий предмет становится опорой мышления. Постепенно игровые действия сокращаются, и ребенок начинает действовать во внутреннем, умственном плане.

Таким образом, игровая деятельность способствует тому, что ребенок движется к мышлению в образах и представлениях. Кроме того, в игровой деятельности, выполняя различные роли, ребенок принимает разные точки зрения и начинает видеть предмет под разными углами. Это способствует развитию наиболее важных, умственных способностей, позволяя представить другой взгляд и другую точку зрения [54].

Развивающая ценность игровой деятельности разнообразна. В игре ребенок воспринимает окружающий мир, мышление, чувства, развивается, формируются отношения со сверстниками, самооценка и самосознание.

В ходе игровой деятельности дети принимают на себя разные роли, как если бы они заменяли людей, которые находятся в определенных социальных отношениях друг с другом и выполняли их действия. Они понимают сущность отношений между людьми, которые в других условиях остаются скрытыми от них, затененными множеством деталей. Но ценность игровых моделей не исчерпывается тем, что с их помощью дети учатся, познают некоторые из самых важных аспектов окружающей жизни.

Еще важнее освоение самого процесса моделирования - способность создавать и применять игровые модели, в которых известные отношения выделяются и отображаются. «Преимущество игры по сравнению с другими средствами нравственного воспитания заключается в том, что это «школа морали в действии, а не только в представлении», - писал Л.С. Выготский [9, с. 62].

Ценность игровой деятельности, по мнению А.К. Бондаренко, заключается в том, что она имеет наибольший потенциал для формирования детского общества. Она, как никакая другая деятельность, позволяет детям создавать свои собственные формы общения. В игровой деятельности созданы благоприятные условия для развития интеллекта ребенка, перехода от наглядно-действенного мышления к образному и к элементам словесно-логического мышления. Именно в игре развивается способность ребенка создавать обобщенные типичные образы и мысленно трансформировать их [4].

Игровая деятельность создает «зону ближайшего развития ребенка». Л.С. Выготский писал: «В игре ребенок всегда выше своего среднего возраста, выше обычного повседневного поведения; он в игре, как будто выше на голову самого себя. Игра в концентрированном виде содержит, как в фокусе, все тенденции развития личности; ребенок в игре пытается сделать прыжок выше уровня своего обычного поведения» [12].

Сущность игровой деятельности, как отмечает А.В. Черняева, лежит не в результате ее выполнения, а в самом процессе игры, который характеризуется наличием связанных с игровыми действиями переживаний у детей [51, с. 285].

Данные переживания являются вполне реальными, несмотря на то, что в игре дети имеют дело не с реальной жизненной ситуацией, а со своего рода моделью [32, с. 20].

Говоря об игровой деятельности как о ведущей деятельности дошкольника, Смирнова Е.О. говорит преимущественно о сюжетно-ролевой игре. Другие виды игровой деятельности: подвижные, дидактические, строительные используются достаточно широко, но служат для реализации частных воспитательных задач. Сюжетно-ролевая игровая деятельность как разновидность возможно принятой игры является основой понимания ребенком окружающего мира и его внутреннего восприятия. Так, в процессе данного вида игры у дошкольника складывается тяга к ценностной оценке

действительности, что в дальнейшем послужит показателем его готовности к переходу на следующий уровень образования [48].

Исследователями психологии ребенка Д.Б. Элькониным и А.Н. Леонтьевым был представлен анализ развития сюжетно – ролевой игры. Они выделили основные элементы, закономерности в отношении формирования игры во время дошкольного возраста. Ими была дана оценка, которая определяла сущность игры для психологического фона дошкольника [54, с. 194].

К элементам сюжетно-ролевой игры Л.С. Выготский относит: роль; игровые действия; атрибуты игры; коммуникация детей [9, с.68].

Роль выступает как восстановитель общественного положения, который выражается в системе действий, выполняемых с помощью игровых предметов и моделирующих социальные отношения. Роль открывает для дошкольника семантику, концепцию и принятие правил, при условии получения правила, он вступает в роль и становится частью идеи. Реализуя в игровой деятельности определенную роль ребенок открывает для себя те отношения, которые имеют место между взрослыми людьми в их жизни, в том числе и трудовой деятельности. У ребенка в игре присутствует чувство необходимости выполнять обязанности, которые связаны с ролью, а другие дети в свою очередь требуют от него и ожидают, чтобы он без ошибок исполнял принятую на себя роль [13, с. 14].

Роль в сюжетной игре предполагает и то, что ребенок обязан исполнить те требования, которые предъявляются ему к его поведению, осуществляя свои права в отношении других участников игры [47, с. 118].

Игровое действие имеет знаковый характер. В игровой деятельности проявляет себя знаковая функция сознания ребенка и ее проявление имеет свои особенности. При этом игровые заместители реальных предметов могут не иметь с ними большого сходства, здесь главное то, что ребенок может действовать с ними так, как с реальным предметом [21, с. 205].

Атрибуты игры включают в себя предметы-заместители, используемые детьми для моделирования и воспроизведения игровой ситуации. Наличие, функциональность и частота использования зависят от сюжета и правил игры. Примером данного явления служит использование ребенком единого предмета игры, которым он заменяет все остальные предметы, в случае взятия расчёски, ребенок символически может причесывать куклу. Такой подход определила А.А. Люблинская: «Нетрадиционный подход к игре, где происходит процесс символизации, который представляет собой разделение значения и обозначение символа» [33, с.49].

Психологический анализ в отношении процесса замещения проявляется в разделении мысли ребенка и его действия.

В работе Михайленко Н.Я. указано, что коммуникация детей обусловлена тем, что в сюжетно-ролевой игре дети вступают в реальные организационные отношения (договариваются о сюжете игры, распределяют роли и т. п.). В то же время между ними одновременно устанавливаются сложные ролевые отношения (например, мамы и дочери, капитана и матроса, врача и пациента и т. п.) [35, с.93].

Еще одной отличительной особенностью игровой воображаемой ситуации является то, что ребенок начинает действовать в мысленной, а не видимой ситуации: действие определяется мыслью, а не вещью. Однако мысль в игре еще нуждается в опоре, поэтому часто одна вещь заменяется другой (палочка заменяет ложку), которая позволяет осуществить требуемое по смыслу действие.

Наиболее общий мотив сюжетно-ролевой игры, по мнению С.Л. Новоселовой, – стремление ребенка к совместной социальной жизни с взрослыми. Это стремление сталкивается, с одной стороны, с неподготовленностью ребенка к его осуществлению, с другой – с растущей самостоятельностью детей. Это противоречие разрешается в сюжетно-ролевой игре: в ней ребенок, принимая на себя роль взрослого, может воспроизводить его жизнь, деятельность и отношения [39, с.33].

Важная особенность сюжетно-ролевой игры, по мнению А.Н. Новикова, заключается в том, что она требует наличия другого игрока. Смысл игровых действий заключается в развертывании отношений, совместном воспроизведении реальной человеческой деятельности. Играя, ребенок осознает, что деятельность требует выполнения определенных обязанностей и предоставляет ряд прав: обязанности накладываются игровой ролью, а права регулируются взаимоотношениями с товарищами.

Так дошкольник учится согласовывать свои действия, ориентироваться на сверстников, вести себя в соответствии с общей ситуацией игры, подчиняться требованиям партнеров, полагаться на свои возможности. Вследствие этого формируются социальные чувства - сочувствие, чувство своей причастности к другим.

Выбор ребенком того или иного поведения зависит от многих факторов: состав группы; оценка собственных возможностей; уровень притязаний; опыт предыдущей деятельности [27, с.57].

Общаясь с товарищами, обращает внимание Е.В. Зворыгина, дошкольник учится действовать вместе, подчиняться, управлять, разделять функции и, главное, - радоваться общению, получать удовольствие от процесса игры. Отношения между дошкольниками происходят на основании их процесса вступления в игру, такие отношения называются реальными.

Так, в ходе игры были выделены основные функции реальных отношений:

- планирование сюжетной игры;
- распределение ролей;
- разделение атрибутов игры;
- управление и корректировка сюжета в ходе игры;
- исполнение роли [25, с. 180].

В ходе изучения сюжетно-ролевых игр и отношений детей в ходе игры Т.Н. Дороновой и В.В. Гербовой выделены основные различия этих двух понятий:

- 1) реальные отношения определяются особенностями личностного развития ребёнка и характером межличностных отношений между сверстниками;
- 2) игровые отношения определяются структурой исполняемой роли;
- 3) сюжетно – ролевые игры определяются морально – нравственными правилами поведения [19].

По мнению Д.Б. Эльконина существует несколько уровней развития сюжетно–ролевой игры у детей дошкольного возраста:

1 уровень - центральным содержанием игры является преимущественно-предметные действия.

2 уровень - центральным содержанием игры по-прежнему остаются предметные действия.

3 уровень - основным содержанием игры является выполнение роли и связанных с ней действий.

4 уровень - основным содержанием игры является выполнение действий отражающих отношение к другим людям [54, с.211].

Сюжетно-ролевая игра в дошкольном возрасте, являясь ведущим видом деятельности, определяет развитие всех существенных сторон личности ребёнка, подготавливает его к переходу на новый уровень развития. Д.Б. Эльконин выделяет четыре линии влияния игры на психическое развитие ребёнка:

- развитие мотивационно-потребностной сферы;
- преодоление познавательного «эгоцентризма» ребёнка;
- развитие умственных действий;
- развитие произвольности действий [54, с. 235].

Основные новообразования развития мотивационно-потребностной сферы в условиях сюжетно-ролевой игры определяются эмоционально-действенной ориентировкой ребёнка в мире социальных отношений, мотивов, задач и смыслов человеческой деятельности.

Претерпевает существенные изменения и способность дошкольника к осуществлению контрольно-оценочных действий:

- реалистичнее, обоснованней становится самооценка,
- обогащается опыт нормативно-оценочных действий,
- вырабатывается привычка осуществлять качественную характеристику своих игровых действий и поведения,
- обогащается гамма переживаний по поводу игровых достижений и проявлений нравственности.

Итак, важная роль игровой деятельности в развитии психических процессов ребенка объясняется тем, что именно игровая деятельность вооружает ребенка доступными ему способами активного воссоздания, преобразования, моделирования с помощью внешних, предметных действий такого содержания, которое при других условиях было бы для ребенка недостижимым и не могло бы быть по-настоящему освоено.

Говоря об игровой деятельности как о ведущей деятельности дошкольника, речь идет преимущественно о сюжетно-ролевой игре.

Важная особенность сюжетно-ролевой игры состоит в том, что она требует товарища. Смысл игровых действий заключается в развертывании отношений, совместном воспроизведении реальной человеческой деятельности.

Играя, ребенок осознает, что деятельность требует выполнения определенных обязанностей и предоставляет ряд прав: обязанности накладываются игровой ролью, а права регулируются взаимоотношениями с товарищами. Благодаря этому дошкольник учится согласовывать свои действия, ориентироваться на сверстников, вести себя в соответствии с общей ситуацией игры, подчиняться требованиям партнеров, полагаться на свои возможности.

1.3. Педагогические условия формирования сюжетно-ролевой игры у дошкольников

Н.Я Михайленко и Н.А Короткова обращают внимание на то, что целью педагогических воздействий по обогащению сюжетно-ролевой игры должна быть не «коллективная проработка знаний», а формирование игровых умений, обеспечивающих самостоятельную творческую игру детей. Дошкольники по собственному желанию реализуют разнообразные содержания, свободно вступая во взаимодействие со сверстниками в небольших игровых объединениях [35, с. 30].

Авторы предлагают рассматривать руководство сюжетно-ролевой игрой, как процесс постепенной передачи дошкольникам усложняющихся способов построения игры. Передача способов осуществляется в совместной игре взрослого и детей. Л.С. Выготским, Д.Б. Элькониным, Е.О. Смирновой, А.Н. Новиковым выделяются следующие способы построения игры:

- последовательность предметно-игровых действий, с помощью которых дети имитируют реальное предметное действие, используя соответствующие предметы, игрушки;
- ролевое поведение, с помощью которого ребенок имитирует характерные для персонажа действия, используя речь, предметы;
- сюжетосложение, посредством которого ребенок выстраивает отдельные элементы сюжета в целостное событие.

Драницина Т.А. пишет о том, что первым способом построения игры - предметно-игровыми действиями, дети овладевают в совместной со взрослым деятельности. Два других способа (ролевое поведение, сюжетосложение) при стихийном развитии игры могут сформироваться неполноценно, на примитивном уровне. Следует обращать внимание на организацию педагогического процесса по отношению к игре, для которой взрослый создает условия, но непосредственно в нее не включается [20, с.78].

По мнению Элькониновой Л.И. организация условий возникновения сюжетно-ролевой игры предусматривает перенос способа построения игры и связанных с ним игровых умений в различные ситуации в рамках специально созданной предметно игровой среды. С этой целью детям дают в свободное пользование тот игровой материал, который был использован в обучающей игре, на занятиях. Так организуя предметно-игровую среду, педагог может предусмотреть ситуацию индивидуальной игры; ситуацию игры рядом; ситуацию, способствующую взаимодействию детей; предметное взаимодействие [55, с. 43].

Р.А. Иванкова предлагает формировать игровые умения не только путем организации специальных обучающих игр, но и на других занятиях, где программные задачи связаны с развитием, например, диалогической речи. На занятиях по совместному пересказу художественных произведений и сочетанию новых сказок и историй дети получают опыт согласования индивидуальных замыслов и представление о необходимости учитывать мнение своего партнера, а также умение комбинировать знания, полученные из разных источников [53, с.19].

Воспитатель должен направлять игру, не разрушая ее, сохранять самостоятельный и творческий характер игровой деятельности детей, непосредственность переживаний, веру в правду игры. Педагог влияет на игровой замысел и его развитие, обогащая содержание жизни детей: расширяет их представления о быте взрослых, о взаимоотношениях людей и тем самым конкретизирует содержание той или иной игровой роли [5, с. 167].

Воспитатель не должен спешить, побуждая детей к быстрому воспроизведению в игре того, что они усвоили во время бесед, экскурсий, рассказов и т. д. Отражение окружающей жизни в игре не представляет собой прямого воспроизведения усвоенного содержания: оно некоторое время как бы отстаивается в сознании и чувствах детей.

Обучение сюжетно-ролевой игре предусматривает отражение по подражанию, а в дальнейшем самостоятельно бытовых действий, подбор

необходимых игрушек, действия с предметами-заменителями и условными предметами. Роль взрослого – обогащать жизненные впечатления детей, помогать отражать это в игре, развивать воображение, инициативу, формировать уровень совместной игры.

Продолжение работы с формированием сюжетно-ролевой игры направлены на усложнение ее структуры, расширение сюжетной линии, что отражает логическую связь бытовых ситуаций, близких социальному опыту детей.

Продолжается работа по обучению детей умению действовать с предметами-заменителями и условными предметами.

В структуре игровой деятельности формируется такой сюжет, когда дети берут на себя роли близких людей, вступают в отношения с неодушевленными предметами: кукла, зайчик, мишка, машина и т.п. и действуют от их имени (такие игры в некоторых источниках называют режиссерскими играми детей дошкольного возраста). Это способствует формированию кратковременного общения.

Обучение сюжетно-ролевой игре опирается на ранее сформированное у детей умение брать на себя роль, вступать во взаимоотношения с неодушевленными предметами, использовать предметы-заменители, отражать в сюжете определенный социальный опыт. Именно об этом говорится в работах Д.В. Менджерицкой.

Постепенно количество ролей увеличивается, и игра развивается по нескольким сюжетным линиям. По своему содержанию игра является сюжетно-ролевой, однако по способу существования она сюжетно-дидактическая, поскольку дети действуют по усвоенной схеме и практически не вносят ничего творческого по причине недостаточной готовности к этому.

Главная задача взрослого – развивать у детей способность перевоплощаться в образы реальных и сказочных героев, формировать умение использовать различные средства для передачи многочисленных явлений действительности.

По мнению А.П. Усовой, необходимо, чтобы в процессе подготовки к игре у ребенка возникло стремление воплощать в игре все то, что он видел в жизни: трудовую деятельность людей, различные бытовые процессы, явления общественной жизни, показывать сказочные сюжеты, предварительно отработанные на занятиях по развитию речи [50, с.13].

Воспитателю следует помнить, что основным свойством сюжетно-ролевых игр является их самостоятельный характер: дети самостоятельно, без участия взрослого, выбирают замысел, распределяют роли, воспроизводят сюжеты, определяют и игровые правила.

В дошкольном учреждении существует реальная угроза фактической замены творческой игры сюжетно-дидактическими играми со взрослыми, поэтому воспитатели должны особое внимание уделять обеспечению педагогических условий для развертывания детьми творческой сюжетно-ролевой игры.

В процессе каждого занятия с игрой, кроме реализации основной игровой задачи необходимо реализовывать коррекционно-компенсаторную цель, которая в общих чертах может быть охарактеризована как развитие зрительного, слухового внимания, зрительного восприятия, наглядно-действенного и наглядно-образного мышления, речи, творческого воображения. Нужно создавать условия для развития познавательной активности, проявления речевой активности детей, речевого общения.

Рассмотрим более подробно требования к поведению воспитателя во время сюжетно-ролевой игры.

Основной задачей педагога, по словам Д.В. Менджерицкой, является помощь в усвоении детьми более сложного способа построения сюжетно-ролевой игры и, тем самым, содействия перехода игры на более высокий уровень развития [34]. Роль воспитателя в игре меняется в зависимости от возраста детей и уровня сформированности их игровых умений. Так, в младших группах преобладает совместная игра воспитателя с детьми, в процессе которой формируются новые игровые умения, в старших группах

дети уже способны самостоятельно организовать игру, а воспитатель лишь создает условия для ее активизации и использования детьми сформированных игровых умений.

Стиль взаимоотношений в системе «воспитатель – дети» эффективен только один – сотрудничество. Этот стиль отрицает любую регламентацию игры со стороны воспитателя, его давление, стремление влиять на ход игры. Изменение позиции педагога с руководителя, организатора деятельности на партнера по игре способствует возникновению у детей доверительного отношения, интереса к предложенным взрослым сюжетам игр.

Полнота развития игры сюжетно-ролевой и, исходя из этого, ее направленность на воспитание моральных ценностей зависит от планирования ее педагогом. По мнению С.Л. Новоселовой методически неправильным является планирование тематики игр, а также игровых действий, которые должны выполнить дети, поскольку такой подход приводит к подавлению инициативы детей и навязывание им воли взрослого. В своих трудах С.Л. Новоселова указывает на другую ошибку при планировании сюжетно-ролевой игры: воспитатели не заботятся о перенесении жизненных впечатлений, знаний в игровую деятельность, что приводит к формальному их осознанию и усвоению [39, с.27].

Учитывая выделенные недостатки, С.Л. Новоселова обосновывает такие требования к планированию игровой деятельности: определение уровня сформированности сюжетно-ролевой игры у ребенка и планирование методических приемов, направленных на обогащение игрового опыта детей; ориентировочное определение перспективы развития игры; обеспечение связи сюжета и содержания игр с опытом ребенка (младшие дети обыгрывают события, лежащие в пределах непосредственного опыта, старшие – используют непосредственный и опосредованный опыт); изменение предметно-игровой среды по мере развития игровой деятельности [39, с. 29].

Во время подготовки к сюжетно-ролевой игре или через некоторое время после нее, с целью осознания сущности нравственных взаимоотношений героев игры, педагог может использовать такие приемы: обсуждение ролей до начала игры, акцентирование на их нравственной сути; показ и объяснение особенностей воплощение нравственных норм поведения в конкретные игровые действия; анализ ролевого поведения детей; привлечение дошкольников к анализу действий и поступков партнеров после реализации игрового замысла; поочередное выполнение детьми разных ролей в одной игре.

Реализация сюжета и содержания игры возможна при условии, когда ребенок берет на себя определенную роль и выполняет соответствующие игровые действия. Роль – это игровая позиция ребенка. Умение брать на себя роль формируется постепенно. Так, на 3-4-м годах жизни формируются отдельные предметно-игровые действия: ребенок кормит мишку, укладывает куклу спать, рулит автомобилем и тому подобное. При этом для выполнения действий нужны соответствующие атрибуты: для врача – набор инструментов, для водителя – машина. На 5-м году жизни и далее ребенок обыгрывает типичные взаимоотношения лица, роль которого он взял, с окружением.

Н. Михайленко выделила два основных условия, реализация которых делает возможным применение ребенком разных ролей: во-первых, необходимо сформировать у ребенка эмоционально-положительное отношение к персонажу, который представлен в сюжете игры; во-вторых, ребенок должен выделить не один, а ряд действий, присущих этому персонажу, которые определяют его отношения с окружающими, осознать способы поведения (врач осматривает больного, проявляет заботу о состоянии его здоровья, делает уколы, меряет температуру, выписывает лекарства и тому подобное) [35, с.17].

Исследования Д.Б. Эльконина доказали следующую закономерность: чем более очевидными для ребенка становятся особенности поведения

изображаемого персонажа и отличия от его собственной, тем легче он берет на себя эту роль [54, с.239].

Для того чтобы помочь ребенку принять определенную роль, педагог может применить такие педагогические приемы:

- совместные игры педагога и детей, в процессе которых взрослый демонстрирует эмоциональное отношение к игрушке и показывает игровые действия с ней, ребенок же выполняет ряд действий, придерживаясь определенной роли;

- повторные совместные игры, целью которых является усложнение игровых действий;

- в процессе игры взрослый может обобщать действия ребенка («ты как врач лечишь мишку», «ты как мама кормишь куклу»), по окончании игры соотносить их с определенной ролью («ты играл в доктора», «ты играла в дочки-матери»);

- если при распределении ролей несколько детей хотят взять одну роль, воспитатель может эмоционально, с восторгом рассказать об особенностях поведения других персонажей игры и таким образом сделать другие роли привлекательными для детей;

- если игра началась, а детям трудно разыграть отдельный эпизод, вмешиваться в игру с советами или указаниями нецелесообразно, поэтому воспитатель может вступить в игру в любой роли и обращаться к детям, как к действующим лицам [35, с.45].

Эффективность игры, ее четкость, согласованность основных моментов зависит от того, насколько у детей сформированы умения взаимодействовать между собой.

По мнению А.П. Усовой, именно взаимодействие детей является основным компонентом игры, обеспечивающим ее реализацию, что способствует установлению социально-нравственных взаимоотношений, побуждает к согласованию совместных действий [50, с.11].

При этом педагог выделяет несколько уровней взаимодействия детей в играх и ведущие задачи работы воспитателя. Так, уровень индивидуальных характеризуется тем, что ребенок не взаимодействует, но и не мешает другим.

Соответственно, воспитатель должен организовывать индивидуальное поведение детей, учить их самостоятельно и сосредоточенно играть с игрушкой, не мешать сверстникам. Совместные игры характеризуются тем, что дошкольники проявляют определенный интерес к игре сверстников, однако сосредоточены на собственной игровой деятельности. Воспитатель на этом этапе должен создавать условия для взаимного общения, воспитывать товарищеское отношение у детей, которые играют рядом, способствовать установлению кратковременных контактов.

На следующих уровнях (уровень механического взаимодействия и уровень взаимодействия на основе интереса к содержанию игры) воспитатель должен создать условия для формирования разнообразных, устойчивых игровых интересов. И, наконец, наивысший уровень – взаимодействие детей на основе симпатии и интереса друг к другу – требует от воспитателя позаботиться о нравственности взаимодействия в группе дошкольников, повышать уровень игровых умений детей.

Следовательно, организация взаимодействия детей в сюжетно-ролевых играх и руководство этим процессом является основным условием формирования ролевого поведения ребенка в игре [56, с.40].

Следовательно, формирование ролевого поведения детей в игровой деятельности целесообразно осуществлять по следующим направлениям: влияние на сюжет и содержание игры; учет при распределении ролей интересов и возрастных возможностей детей; выявление особенностей ролевого поведения в процессе реализации игровых образов; формирование умений соблюдать правила игры; постепенное повышение уровня взаимодействия детей в игровой деятельности.

Таким образом, учитывая вышесказанное, основными задачами

воспитателей, в процессе формирования процессуально-операционного компонента сюжетно-ролевой игровой деятельности, являются:

- формирование и развитие умения формулировать план-замысел сюжетно-ролевой игры и реализовывать его,
- формирование и развитие умения придерживаться определенных правил во время игры,
- формирование и развитие умения использовать предметы-заменители,
- формирование и развитие умения реализовывать отношения, заложенные в роли (умений ролевого общения),
- формирование и развитие игры как совместной деятельности,
- налаживание реальных межличностных отношений детей в группе.

ГЛАВА 2. ПРАКТИКА ФОРМИРОВАНИЯ РОЛЕВОГО ПОВЕДЕНИЯ У СТАРШИХ ДОШКОЛЬНИКОВ

2.1. Психолого-педагогическая диагностика ролевого поведения у старших дошкольников

База исследования: исследование было организовано на базе муниципального бюджетного дошкольного образовательного учреждения «Криулинский детский сад» №3 - Саранинский детский сад в п. Сарана Красноуфимского района Свердловской области. Исследование было проведено в старшей группе «Веселый улей». В исследовании участвовало 20 детей старшего дошкольного возраста.

На данном этапе нами исследовался уровень сформированности основных структурных компонентов сюжетно-ролевой игры у детей старшей группы ДООУ.

Для определения уровня сформированности игровых навыков у дошкольников была использована методика, разработанная Калининой Г.Г. В основу этой методики, легла схема наблюдения за игрой детей. В нее включены основные параметры, определяющие развитие ролевой игры, согласно концепции Д.Б. Эльконина (таблица 1) [54, с.192].

Таблица 1

Показатели уровня развития структурных компонентов сюжетно-ролевой
игры старших дошкольников (по Д.Б. Эльконину)

Уровни развития игры	Содержание показателей уровня развития структурных компонентов сюжетно-ролевой игры
I уровень	замысел определяется интересом к игрушке и предметным действиям
	содержание реализуется в действиях с предметами
	игровые действия с предметами однообразные, повторяющиеся
	роли не называются, определяются игрушкой, не связаны между собой, правила отсутствуют

Продолжение таблицы 1

II уровень	замысел определяется интересом к общению со сверстниками
	содержание реализуется в действиях с предметами, направленными на другого ребенка
	игровые действия последовательны, круг действий выходит за пределы одного типа
	роли называются, распределяются и реализуются через игровые действия
	правила не принимаются, но их нарушения замечаются
III уровень	замысел определяется интересом к роли в совместных играх
	содержание реализуется в действиях, направленных на передачу отношения к партнеру
	последовательность и разнообразие игровых действий определяется одной ролью
	роли названы до начала игры, распределены, ролевая речь
	правила обсуждаются, нарушение логики игровых действий исправляется
IV уровень	замысел определяется интересом к ролевым отношениям в игре
	содержание реализуется в действиях, в которых проявляется отношение к роли
	игровые действия разнообразны, последовательны, направлены на партнеров по игре
	роли названы, распределены, ролевая речь, неигровые отношения отсутствуют
	правила четко очерчены, нарушение их не допускается

Предложенное описание уровней структурных компонентов сюжетно-ролевой игры старших дошкольников позволит осуществить количественный анализ уровня сформированности игровых навыков у дошкольников.

Тема игр задавалась ведущим, который совместно с воспитателем осуществлял педагогическое наблюдение. Взрослый не вмешивался в процесс игры, оказывая минимальную помощь в случае необходимости. Была выбрана темы игры «Путешествие». Данная тема была выбрана так, чтобы в ней было достаточно ролей для всех детей; чтобы она не имела четко заданной ситуации и позволяла включать в сюжет игры разные роли. Например, путешествуя, один из детей может заболеть и ему нужно будет обратиться к врачу. Или потребуется строить мост, чтобы перебраться через реку.

Ведущий предложил детям: «Ребята, давайте мы с вами поиграем в путешествие. Кто из вас скажет, что это такое и как оно обычно проходит?»

(Ответы детей). А сейчас мы начинаем игру». В случае необходимости взрослый оказывал минимальную помощь в организации игрового процесса.

Также проводились наблюдения за свободной игрой дошкольников, возникшей спонтанно, по собственной инициативе детей.

Анализ игровой деятельности осуществлялся по 7 критериям:

1. распределение ролей;
2. основное содержание игры;
3. ролевое поведение;
4. игровые действия;
5. использование атрибутики и предметов-заместителей;
6. использование ролевой речи;
7. выполнение правил.

Каждый критерий оценивался по 4 баллам:

- 1 балл - низкий,
- 2 балл - ниже среднего,
- 3 балл - средний,
- 4 балл - высокий.

Результаты анализа игровой деятельности старших дошкольников Саранинского детского сада представлены в таблице 2.

Таблица 2

Результаты анализа игровой деятельности старших дошкольников

	1 уровень (низкий)	2 уровень (ниже среднего)	3 уровень (средний)	4 уровень (высокий)
Распределение ролей	отсутствие распределения ролей; роль выполняет тот, кто «завладел» ключевым атрибутом (надел белый халат - врач, взял половник - повар)	11 детей (55 %) - распределение ролей под руководством взрослого, который задает наводящие вопросы: «Какие роли есть в игре? Кто будет играть роль Белочки? Кто хочет быть Лисичкой?» и т. д.	9 детей (45%) — самостоятельное распределение ролей при отсутствии конфликтных ситуаций (например, когда одну роль желают играть 2 и	

Продолжение таблицы 2

			более человек). При наличии конфликта игровая группа либо распадается, либо дети обращаются за помощью к воспитателю	
Основное содержание игры		7 детей (35%) - действие с предметом в соответствии с реальностью	13 детей (65%) - выполнение действий, определяемых ролью (если ребенок играет роль повара, то он не будет никого кормить)	
Ролевое поведение		8 детей (40%) - роль называется, выполнение роли сводится к реализации действий	12 детей (60%) - роли ясно выделены до начала игры, роль определяет и направляет поведение ребенка	
Игровые действия		6 детей (30%) - расширение спектра игровых действий (приготовление пищи, кормление, укладывание спать), игровые действия жестко фиксированы	14 детей (70%) - игровые действия многообразны, логичны	
Использование атрибутики и предмето-заместителей		6 детей (30%) - самостоятельное прямое использование атрибутики (игрушечная посуда, муляжи	14 детей (70%) - широкое использование атрибутивных предметов, в том числе в качестве	

Продолжение таблицы 2

		продуктов, флакончики от лекарств и т. д.)	заместителей (игрушечная тарелка как прицеп к грузовику, кубики как продукты и т. д.); на предметное оформление игры уходит значительная часть времени.	
Использование ролевой речи		4 ребенка (20%) — наличие ролевого обращения: обращение к играющим по названию роли («дочка», «больной» и т. д.). Если спросить играющего ребенка: «Ты кто?», то он назовет свое имя	5 детей (35%) — наличие ролевой речи, периодически переход на прямое обращение	11 детей (55%) — развернутая ролевая речь на всем протяжении игры. Если спросить играющего ребенка: «Ты кто?», то он назовет свою роль
Выполнение правил игры		5 детей (25%) - правила явно не выделены, но в конфликтных ситуациях правила побеждают	15 детей (75%) - правила выделены, соблюдаются, но могут нарушаться в эмоционально й ситуации	

Детям было предложено: «Ребята, давайте мы с вами поиграем в путешествие. Кто из вас скажет, что это такое и как оно обычно проходит? (ответы детей). А сейчас мы начинаем игру». В случае необходимости взрослый оказывал минимальную помощь в организации игрового процесса.

Также проводилось педагогическое наблюдение за игрой, возникшей спонтанно, по собственной инициативе детей.

Результаты педагогического наблюдения фиксировались в сводную таблицу (приложение 1).

На основании полученных данных, можно констатировать следующее. По показателю «Распределение ролей» 11 детей (55 %) имеют уровень развития ниже среднего, 9 детей (45%) – средний уровень развития данного компонента (рис. 1).

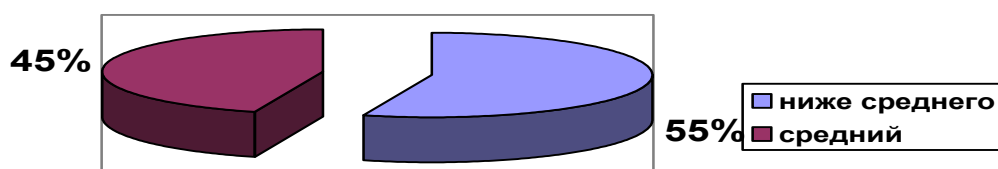


Рис. 1. Результаты педагогического наблюдения по показателю «Распределение ролей»

По компоненту «Основное содержание игры» у 7 детей или 35% имеют уровень развития ниже среднего, 13 детей или 65% - средний уровень (рис. 2).

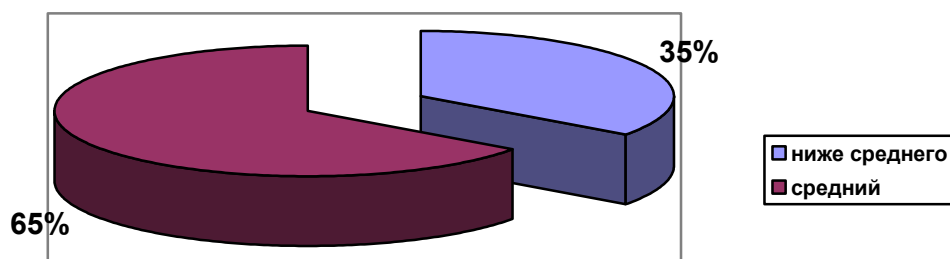


Рис. 2. Результаты педагогического наблюдения по показателю «Основное содержание игры»

По ролевому поведению – 8 детей или 40% имеют уровень ниже среднего и 12 детей или 60% – средний уровень (рис. 3).

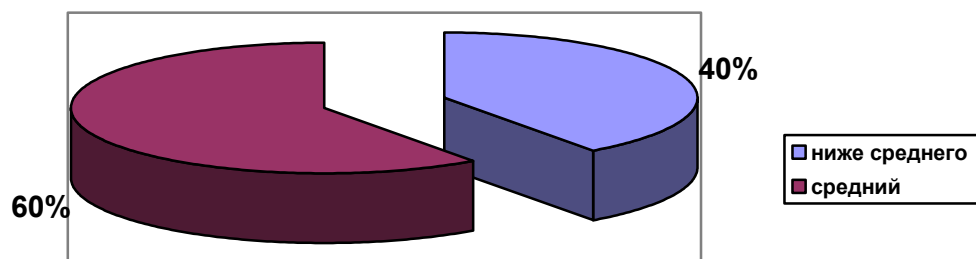


Рис. 3. Результаты наблюдения по ролевому поведению

Игровые действия развиты у 6 детей (30%) на уровне ниже среднего и у 14 детей (70%) находятся на среднем уровне (рис. 4).

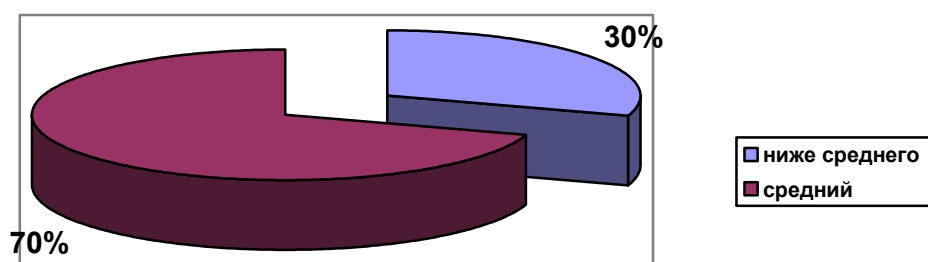


Рис. 4. Результаты наблюдения по показателю «Игровые действия»

«Использование атрибутики и предметов-заместителей» также в основном находится на низком уровне и составило: 6 детей (30%) - уровень ниже среднего, 14 детей (70%) - средний уровень (рис. 5).

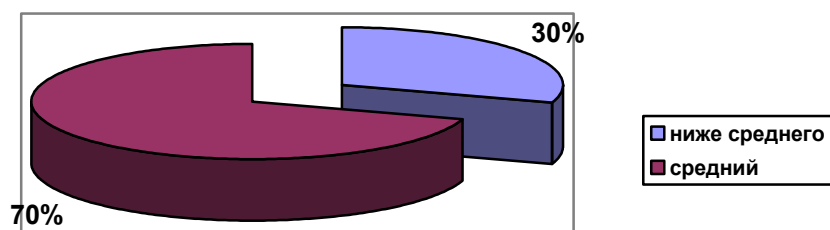


Рис. 5. Результаты наблюдения по показателю
«Использование атрибутики и предметов-заместителей»

Только по показателю «Использование ролевой речи» (рис. 6) мы видим результаты чуть выше, чем предыдущие. 11 детей (55%) имеют высокий уровень, 5 детей (35%) - средний уровень и 4 ребенка (20%) - уровень ниже среднего.

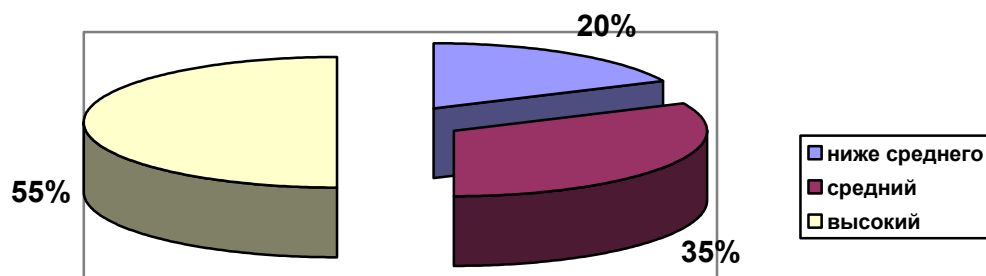


Рис. 6. Результаты педагогического наблюдения по показателю
«Использование ролевой речи»

По выполнению правил игры 15 детей (75%) имеют средний уровень и 5 детей (25%) - уровень ниже среднего (рис. 7).

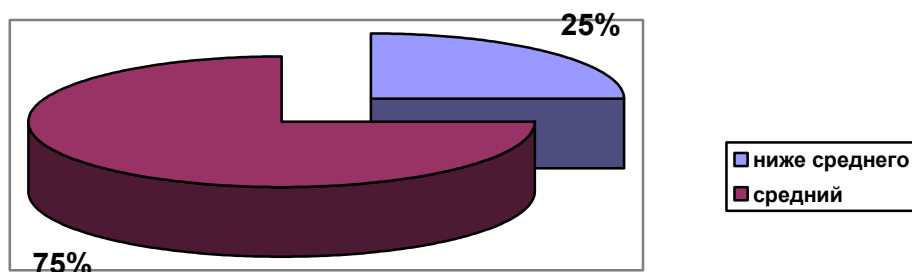


Рис. 7. Результаты педагогического наблюдения по показателю
«Выполнение правил игры»

Средний балл по 7 критериям сформированности игровых навыков и, соответственно, ролевого поведения в сюжетно-ролевой игре составил: у 17 детей (85%) – средний уровень и у 3 детей (15%) детей выявлен уровень ниже среднего.

Для наглядности приведем полученные результаты на рис. 8.

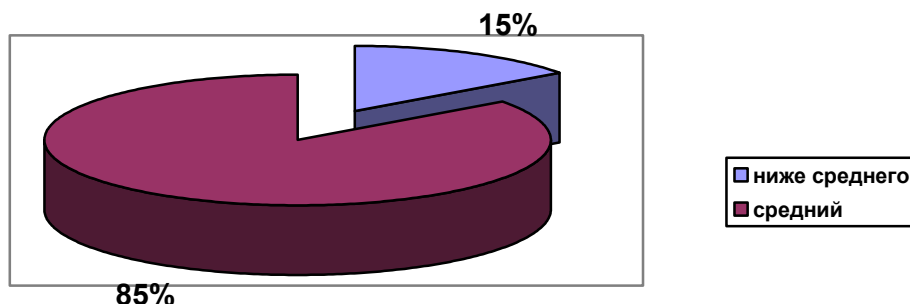


Рис. 8. Распределение детей по уровням сформированности игровых навыков на констатирующем этапе исследования (в %)

По представленным результатам мы можем сделать следующие выводы.

Дети, имеющие средний уровень сформированности ролевого поведения - исполнители и партнеры сюжетно-ролевых игр, у них выявлен средний уровень развития игровых умений. Игры детей данной подгруппы характеризуются ярко выраженным желанием общаться с другими детьми по поводу совместной игры; интересом к игре сверстников, что проявляется в эмоциональной направленности как потенциальных партнеров по игровому общению; умением реализовать соответствующие роли; замечать нарушения игровых правил. Такие дети умеют обращать на себя внимание, предлагают себя на второстепенные роли, поддерживают эмоциональную связь в процессе игры, воспринимают информацию по поводу совместного замысла, налаживают взаимодействие.

Игровая деятельность детей с уровнем сформированности ролевого поведения в игре ниже среднего, отличается тем, что замысел определяется другими участниками игры или стимулируется игровыми предметами; игровые действия однообразны, часто повторяются, выполняются непоследовательно; роли самостоятельно не определяются; игровые правила часто нарушаются, что приводит к конфликтам с другими детьми и иногда исключению ребенка из совместной игровой деятельности.

Старшие дошкольники с уровнем сформированности ролевого поведения ниже среднего предлагают себя на второстепенные роли, подчиняют свои желания организаторам игры.

Таким образом, уровень сформированности навыков ролевого поведения в сюжетно-ролевой игре среди детей старшего дошкольного возраста находится на среднем уровне, что является недостаточным, на наш взгляд.

По результатам диагностики старших дошкольников, мы пришли к выводу, что необходимо организовать такую практику работы, назначением которой будет формирование ролевого поведения, активизация игровой деятельности детей.

2.2. Практика формирования ролевого поведения у старших дошкольников в играх

В качестве основы формирования ролевого поведения у старших дошкольников мы опирались на методические подходы к организации сюжетно-ролевой игры А.М. Новикова [38].

В ходе формирования ролевого поведения детей старшего дошкольного возраста в игровой деятельности соблюдаются определенные принципы [49, с. 151]:

1. Принцип отражения и преобразования. Данный принцип основан на положении С.Л. Рубинштейна от том, что игра начинается с мысленного преобразования реальной ситуации в ситуацию воображаемую. Способность перейти в воображаемый план и в нем строить действие, будучи предпосылкой игры, является, вместе с тем, и ее результатом.

2. Принцип самовыражения. В ходе игры ее субъект - игрок - выражает свой субъективно-личностный мир - субъективную реальность как самого игрока, так и его изображаемого персонажа. Причем духовный мир игрока несет в себе наряду с личностной психологией и общественную психологию,

выражая в игре, в том числе общественные идеи, общественные настроения, проблемы, потребности и идеалы, но все через призму личностного выражения. Игра всегда несет в себе импровизацию и не может быть предсказуемой.

3. Принцип развития игровой деятельности. В ходе онтогенеза на разных этапах детям свойственны разные игры - в закономерном соответствии с общим характером данного этапа. Участвуя в развитии ребенка, игра сама развивается.

Формирование ролевого поведения осуществляется в процессе ролевых игр. Логическая структура ролевой игры включает в себя методы и средства деятельности. К методам ролевой игры относятся: обобщение, анализ, синтез, наблюдение (как поиск ответа на вопрос «что происходит?»), предположение («что произойдет, если сделать то-то и то-то»), упражнение, конструирование, метод примера, имитация, моделирование, импровизация.

В качестве средств формирования ролевого поведения можно определить:

- материальные средства: специально выделенное и ограниченное пространство (стол, цирк, стадион, стулья и т.д.), материальные предметы, необходимые для игровой деятельности (сюда относятся любые предметы, необходимые детям для игры);
- информационные средства (книги, истории, мультфильмы, сказки и т.д.);
- языковые средства (естественные и искусственные языки);
- логические средства (головоломки, шарады, ребусы).

При организации игровой деятельности детей учитывалась структура ролевой игры:

а) подготовительный этап, на котором подбирается нужный инвентарь, информация в соответствии с тематикой игры, кратко обговаривается сюжет, распределяются роли (может быть длительным и сложным из-за подготовки костюмов и инвентаря, а может занимать очень

короткий промежуток времени);

б) технологический этап, в ходе которого в соответствии с сюжетом и правилами игры разыгрываются ролевые действия, сопровождающиеся ролевой речью, использованием предметов-заместителей (собственно проведение игры);

в) заключительный (рефлексивный) этап, на котором анализируется как справились с ролью участники игры, выполнялись ли игровые правила и т.д.. Важнейшим моментом данного этапа является момент самооценки себя — соответствия своего ролевого поведения и ролевой речи, сюжету и правилам игры. Из этого сравнения и вытекает самостоятельная сознательная оценка ребенком своих конкретных возможностей в выполнении социальных ролей.

Основное содержание игры детей старшего дошкольного возраста в детском саду — отражение отношений и взаимодействий взрослых друг с другом.

Тематика игр была разнообразной (музей, библиотека, школа, автомастерская, сбор урожая, модельное агентство, кафе и т.д.) Она определяется не только непосредственным, но и опосредованным опытом детей. Все ролевые игры носили совместный, коллективный характер. Все сюжетно-ролевые игры строились на интересе детей к одним и тем же играм, или на основе личных симпатий и привязанностей. Ролевые игры одного содержания не только длительно повторялись, но и развивались, существовали продолжительное время [24].

В игре детей старшего дошкольного возраста четко выделяется подготовительный этап: распределение ролей, отбор игрового материала, а также изготовление игрушек-самоделок совместно с воспитателем. Количество вовлеченных в игру увеличивалось до 5-7 человек.

Содержание игры старших дошкольников подбиралось от интерпретации роли, выстраивания ролевого поведения участников игры, разработки конкретной игровой ситуации, установленных правил, направленности ролевых действий.

В таблице 3 приведено примерное тематическое планирование ролевых игр для детей старшего дошкольного возраста с учетом проблематики формирования ролевого поведения [40, с. 24].

Примерное тематическое планирование составлено с учетом разных видов деятельности детей: в первой половине дня были организованы игры в непосредственной образовательной деятельности, во второй половине дня - игры в свободной деятельности.

Таблица 3

Примерное тематическое планирование ролевых игр
для детей старшего дошкольного возраста

М е с я ц	Программное содержание	Примерная тематика
Сентябрь	<p>Формировать представления о школьной жизни, режиме. Закрепить представления детей о разных профессиях. Помочь создать в группе сюжетно- игровую обстановку и реализовать роли спасателей, строителей, родителей, учителей, учеников, сельских тружеников.</p> <p>Учить детей руководить играми других детей</p>	<p>«Школа» (в тексте)</p> <p>«МЧС. Спасатели» (Приложение 6)</p> <p>«Строители»</p>
Октябрь	<p>Закреплять представления о качествах и свойствах, целевом назначении и функциях предметов одежды. Приобщать к общепринятым нормам и правилам взаимоотношения с взрослыми и сверстниками в ролевом взаимодействии в ролевых ситуациях в ателье, библиотеке, общепите, на рынке.</p> <p>Обогатить жизненный опыт детей, содействуя появлению разнообразных замыслов ролевого поведения в общественных местах.</p> <p>Воспитывать уважение к труду и желание трудиться.</p>	<p>«Ателье» (Приложение 7)</p> <p>«В Кафе Макдональдс»</p> <p>«Библиотека» (в тексте)</p> <p>«Автомастерская (в тексте)</p>
Ноябрь	<p>Развивать умение свободно общаться с взрослыми и детьми в ситуациях ролевого взаимодействия в музее, салоне сотовой связи, при общении с сотрудниками ДПС или в роли сотрудников ДПС.</p> <p>Познакомить профессиями «экскурсовод», «эксперт-оценщик», «архивариус», «хранителя музея», «художник - реставратор» и их ролевыми действиями. Реализовать в игре роли продавца-консультанта, покупателя, сотрудника ДПС, путешественника, ученого.</p>	<p>«Дорожно-патрульная служба»</p> <p>«Музей»</p>

Продолжение таблицы 3

Ноябрь	<p>Способствовать отражению в игре элементов социальной действительности, побуждать находить выход из возникшей конфликтной ситуации, воспитывать культуру общения в различных ролевых ситуациях.</p> <p>Совершенствовать у детей умение самостоятельно разворачивать сюжет.</p>	<p>«Салон сотовой связи»</p> <p>«Путешествие на корабле»</p>
Декабрь	<p>Формировать умения детей совместно строить и творчески развивать сюжет игры и осуществлять ролевые действия в соответствии с сюжетом игры.</p> <p>Углубленное ознакомление с трудом работников связи, формирование уважения к профессиям.</p> <p>Развивать умение свободно общаться с взрослыми и детьми и осуществлять ролевые взаимодействия между собой в ходе разыгрывания ролевых ситуаций на почте, на пиратском корабле, на празднике, на кастинге.</p> <p>Формировать у детей понимание разных эмоциональных состояний людей и проигрывать их в имитационной игре.</p>	<p>«Пираты Карибского моря»</p> <p>«Разные профессии» (Приложение 4)</p> <p>«Модельное агентство»</p> <p>«Ветеринарная лечебница» (Приложение 5)</p>
Январь	<p>Формировать представления о новых профессиях, формировать трудовые умения, формировать умения использовать усвоенные нормы и правила поведения в игре.</p> <p>Развивать творческое воображение в ходе разыгрывания ролевых ситуаций на примере банка, медицинского учреждения (банк—клиент, врач — пациент).</p>	<p>«Банк»</p> <p>«Доктор Айболит. На приеме у врача» (Приложение 5)</p>
Февраль	<p>Воспитывать желание приносить радость другим людям.</p> <p>Содействовать формированию разнообразных замыслов ролевого поведения в играх, связанных со службой такси, химчисткой, военно-морским флотом</p> <p>Воспитывать патриотизм и чувство товарищества</p> <p>Учить организовывать игры на небольшом пространстве.</p>	<p>«У куклы Вари день рождения» (Приложение 2)</p> <p>«Таксопарк»</p> <p>«Военные моряки»</p> <p>«Химчистка»</p>
Март	<p>Развивать представления о разных видах растений, семян, воспитывать бережное отношение к природе.</p> <p>Развивать творческое воображение, речь</p> <p>Обучать детей развивать и реализовывать сюжет игры, использовать различные модели ролевого поведения: журналист — известная личность, стилист — клиентка, пешеходы, уличный праздник, защитники природы.</p>	<p>«Экологи»</p> <p>«Редакция журнала</p> <p>«Салон красоты»</p>
Апрель	<p>Формировать представления о новых профессиях, формировать трудовые умения, формировать умения использовать усвоенные нормы и правила поведения в игре.</p> <p>Развивать творческое воображение. Упражнять в умении распределять роли (спасатели и пострадавшие, циркачи и зрители, космонавты и провожающие или инопланетяне, хозяева и гости), понимать воображаемую игровую ситуацию и действовать в соответствии с ней, проявляя навыки ролевого поведения, соответствующие проигрываемому эпизоду.</p> <p>Воспитывать культуру поведения.</p>	<p>«Служба 112»</p> <p>«К нам приехал цирк» «Путешествие в космос»</p> <p>«Семья (встреча гостей)» (Приложение 3)</p>

Май	Воспитывать положительное отношение к детскому саду. Воспитывать заботливое отношение к животным. Воспитывать желание приносить радость другим людям Поддерживать инициативу детей. Формировать и закреплять основы ролевого поведения при проигрывании эпизодов рыбалки, ветеринарной клиники, кукольного театра, детского сада.	«В детском саду» «Клиника для животных» (Приложение 5) «Кукольный театр» «Рыбалка»
-----	---	--

В качестве примеров приведем несколько фрагментов сценариев ролевых игр для детей старшего дошкольного возраста.

Фрагмент ролевой игры «Библиотека»

Цель: Отражение в игре сюжетов, связанных с деятельностью и взаимоотношениями людей в библиотеке.

Задачи:

1. Расширить представления детей о работе библиотеки и библиотекаря, формировать ролевое поведение.
2. Организовать развивающую среду для активной самостоятельной творческой игры детей на тему читального зала.
3. Упражнять детей в придумывании ролевых диалогов, элементов игровой обстановки.
5. Учить детей самостоятельно договариваться друг с другом об общем игровом замысле.
7. Стимулировать дошкольников к созданию и использованию в игре игрушек самоделок (самодельные формуляры, карточки и др.)
8. Поощрять умение детей общаться по поводу игры (называть свою роль, определять словесно изображаемые события).

Подготовка к ролевой игре «Библиотека»: предварительная работа: чтение художественной литературы. Рассматривание иллюстраций. Проведение экскурсии в книжный магазин, а затем в библиотеку. Беседа (впечатления), подготовка книг к игре. Для того чтобы можно было быстро найти нужную книгу, можно предложить детям обклеить корешки книг полосками цветной бумаги. Книги со стихотворными произведениями -

желтой полоской, сказки - фиолетовой, рассказы о детях – красной, книги о природе - зеленой, песенки, потешки, загадки - синей. Затем книги расставляются в соответствии с тематикой. Вместо полок можно использовать корзинки. Изготавливаются карточки-формуляры на каждого ребенка. В роли библиотекаря сначала может быть воспитатель, а затем дети. Можно организовать читальный зал, книги в нем должны быть новые.

«Воспитатель: Скажите, для чего созданы библиотеки? Люди, какой специальности работают в библиотеке? Чем они занимаются? Каждый ли человек может работать библиотекарем?»

Воспитатель выставляет «волшебный экран», на котором закреплены картинки из набора «Библиотека»

«Часть объекта».

Может ли такое случиться: есть библиотека, а библиотекаря нет. (Ночью библиотека закрыта, библиотекарь уходит домой)

Есть книги, но нет библиотеки. (Книги могут находиться в книжном магазине, на складе, в типографии.)

Какие книги находятся в библиотеке? Сколько их? Где они стоят? (Предположения детей)

Как библиотекарь среди множества книг находит нужную? Можно ли держать у себя библиотечную книгу долгое время? Почему? (ответы детей)

«Место объекта»

Где строят библиотеки и почему? Можно ли организовать библиотеку в лесу (селе, городе)? (Библиотеки строят там, где живут люди.) Рядом, с какими учреждениями нужно строить библиотеки? Почему? Рядом со школами, институтами. Школьники и студенты много читают. Книги им нужны для учёбы.

«Прошлое объекта»

Сядем в машину времени и отправимся в прошлое.

Как вы думаете, были библиотеки в древности? Как люди хранили и передавали информацию, когда не было книг? Где хранили рукописные

книги? (Предположения детей.)

В давние времена свои библиотеки имели только очень богатые люди. Ведь книги были очень дороги. Позднее библиотеки стали появляться при монастырях и университетах. В них хранились в основном церковные и научные книги.

«Будущее объекта»

Как вы думаете, через тысячу лет люди будут читать? Почему? Интересно, сохраняться ли в будущем библиотеки? Чем они будут отличаться от наших библиотек? (Предположения детей.)

А может быть библиотек не будет? Ведь в будущем у каждого человека дома будет компьютер, на экране у которого можно прочесть любую книгу. Как вы думаете компьютер - необходимая вещь? Почему? Некоторые люди много времени проводят у экранов компьютеров. Хорошо ли это? Почему? Что произойдёт, если люди перестанут читать, если пропадут все книги? (Ответы детей.)

В нашей группе тоже есть небольшая библиотека. (Дети подходят к книжному уголку.) Как вы следите за порядком в библиотеке? Как вы ухаживаете за книгами? (Аккуратно расставляем книги. Бережно к ним относимся. Подклеиваем повреждённые страницы). Как вы находите на полках библиотеки нужную вам книгу? (Достаём книгу, рассматриваем обложку, читаем название.) В библиотеке книги расставлены по темам. Для того чтобы можно было быстро найти нужную книгу, давайте обклеим корешки книг полосками цветной бумаги и составим картотеку.

Воспитатель. Теперь можно не только быстро найти нужное произведение, но и записать в формуляр, какую книгу вы взяли почитать.

Дети подписывают формуляры и ставят их в коробку.

Воспитатель. Давайте играть в библиотеку. Вероника будет библиотекарем. Кто хочет выбрать книгу?

Вероника занимает место за столом библиотекаря. Дети по желанию приходят за книгами.

Маша. Здравствуйте.

Вероника. Здравствуйте. Какую книгу вы хотите почитать?

Маша. Сказка «Морозко» у вас есть?

Вероника (просматривает картотеку) Да, есть. Вы возьмёте её с собой или будете читать в читальном зале?

Маша. Возьму с собой.

Вероника. Сейчас запишем книгу в формуляр. (Рисует в карточке девочки фиолетовый прямоугольник.) Возьмите, пожалуйста. До свидания.

Маша берёт книгу. К Веронике подходит следующий ребёнок. И так далее.

Усложнение игры: проведение экскурсии по библиотеке, получение и оформление новых книг, участие детей в подготовке тематической выставки».

Сценарий сюжетно-ролевой игры «Автомастерская»

Цель: Отражение в игре сюжетов, связанных с деятельностью и взаимоотношениями людей в автомобильной мастерской.

Задачи:

1. Расширить представления детей старшего дошкольного возраста о труде автослесаря, автомойщика, автозаправщика.
2. Организовать развивающую среду для активной самостоятельной творческой игры детей на тему автомобильной мастерской (атрибуты, схемы-алгоритмы, тематические альбомы), формировать ролевое поведение.
3. Пробудить игровое творчество детей, желание вносить в игру новое.
4. Упражнять детей в придумывании новых сюжетов, ролевых диалогов, элементов игровой обстановки.
5. Учить использовать в игре разнообразные постройки и предметы, связанные с автомобильной мастерской.
6. Учить детей самостоятельно договариваться друг с другом об общем игровом замысле.
7. Стимулировать дошкольников к созданию и использованию в игре

игрушек самоделок (самодельные талоны на бензин, бутафорские продукты для кафе, водительские удостоверения, макеты диагностических приборов и др.)

8. Поощрять умение детей общаться по поводу игры (называть свою роль, определять словесно изображаемые события).

Оборудование:

- наборы слесарных инструментов;
- макеты приборов диагностики неисправности автомобилей;
- губки и флаконы для мойки автомобилей;
- макет автозаправочной установки с гибким шлангом;
- игрушки — «руль»;
- бутафорские деньги;
- «водительские удостоверения»;
- фартуки и нарукавники темного цвета;
- атрибуты для «дорожного кафе» (бутафорская кофеварка, кукольная посуда, бутафорские продукты и т.п.);
- тематические альбомы по теме «Транспорт», журналы об автомобилях;
- схемы с образцами постройки автомобилей из стульев, крупного строителя и др.;
- схемы «Игровые ситуации»;
- схемы «Развитие сюжета»;
- макеты автомобилей, сделанные из обручей;
- фуражки водительские.

Предварительная работа перед игрой:

- рассматривание тематических альбомов «Транспорт», «Автомастерская»;
- экскурсия в автомастерскую;
- беседа о работе автомастерской;

- игры-имитации «Где мы были, мы не скажем, а что делали — покажем» (на тему автомастерской);
- изготовление атрибутов к игре;
- конструктивные игры «Построй автомобиль», «Угадай, какой автомобиль я построил» и др.;
- режиссерские игры с машинками и игрушками «Автомастерская» (отработка диалогового взаимодействия);
- игровые задания в уголке ИЗО «Почини (дорисуй) сломанный автомобиль», «Мастерская по покраске автомобилей», «Придумай необычную раскраску автомобиля»;
- лепка «Автомобили, автомобили буквально все заполонили!» (Схемы с пошаговой инструкцией для самостоятельной лепки);
- игры на внимание «Какой части автомобиля не хватает в рисунке?»;
- школа вежливых наук «На заправочной станции», «В придорожном кафе», «Автомобильный слесарь и водитель» и др.;
- подвижная игра «Таксисты» (с обручами).

Игровые роли:

- слесари автомастерской;
- водители;
- пассажиры;
- официанты придорожного кафе;
- работники автозаправочной станции;
- мойщики машин.

Основной сюжет:

Оборудуется «Автозаправочная мастерская»:

- * слесари надевают фартуки, нарукавники, готовят инструменты и приборы;
- * работники автозаправочной станции надевают яркие кепки-

бейсболки и устанавливают бензоколонку с гибким шлангом;

- * официанты придорожного кафе надевают униформу (фартуки и кепки) ставят стулья и столик, готовят папки-меню и бутафорские продукты;

- * мойщики машин готовят яркие губки, трубки с рассеивателями, флаконы с моющими средствами;

- * водители строят из стульев или строителя автомобиля, можно использовать обручи-макеты автомобилей с фарами и номером;

- * пассажиры занимают места вместе с водителями.

Сценарий игры «У автомастерской»

ВОДИТЕЛЬ: (обращаясь к пассажирам) Мне необходимо заехать в автомастерскую, мой автомобиль неисправен, плохо работает мотор.

(Подъезжает к мастерской, сигналит) К нему подходит слесарь.

АВТОСЛЕСАРЬ: Здравствуйте, что случилось?

ВОДИТЕЛЬ: Мой автомобиль неисправен, плохо работает мотор.

АВТОСЛЕСАРЬ: Мы обязательно его вам починим. Вы и ваши пассажиры пока могут пройти в кафе, поесть мороженого.

Водитель отдает ключи автослесарю, пассажиры выходят и идут в кафе.

Автослесари с помощью инструментов и приборов определяют неисправность машины и чинят её.

ВОДИТЕЛЬ: ну, что починили?

АВТОСЛЕСАРЬ: Да, мы отремонтировали мотор, но вам нужно заправить бензин, у вас его мало.

Водитель благодарит за работу, расплачивается деньгами или картой, едет на заправочную станцию.

ВОДИТЕЛЬ (обращаясь к работнику заправочной станции: Добрый день! Мне нужно заправить автомобиль бензином.

РАБОТНИК АЗС: Здравствуйте, мы очень рады, что вы приехали именно к нам, у нас самый лучший бензин!

(Заправляет автомобиль).

ВОДИТЕЛЬ: Спасибо! (Расплачивается)

РАБОТНИК АЗС: я бы посоветовал Вам вымыть машину, она у Вас слишком грязная, даже номера не видно.

ВОДИТЕЛЬ: спасибо, я обязательно её помою. (Направляется на мойку)

МОЙЩИК: Здравствуйте, я вижу, Вы решили вымыть свой автомобиль?

ВОДИТЕЛЬ: да.

МОЙЩИК: у нас есть разные шампуни для машин, какой вы хотите? (С запахом банана, мяты, апельсина или яблока?)

ВОДИТЕЛЬ: я люблю с запахом апельсина.

Мойщик моет автомобиль.

МОЙЩИК: А внутри автомобиля не желаете вымыть?

ВОДИТЕЛЬ: да, конечно.

МОЙЩИК: мы сейчас вымоем, а Вы пока сходите, выпейте кофе в нашем кафе.

ВОДИТЕЛЬ: спасибо, уже иду.

Мойщик заканчивает мыть автомобиль и приводит его к кафе. Водитель благодарит его, расплачивается, приглашает пассажиров продолжить поездку.

В КАФЕ:

Пассажиры проходят в кафе, садятся за стол. Официант приносит им Меню.

ОФИЦИАНТ: Добрый день, что будете заказывать? Вы уже готовы сделать заказ?

ПАССАЖИРЫ: Здравствуйте, мы хотим мороженого. (Рассматривают Меню, делают заказ).

(Официант приносит заказ.)

ОФИЦИАНТ: Приятного аппетита. В нашем кафе есть фирменный десерт «Фруктовый микс», рекомендую попробовать.

А куда вы едете, если не секрет?

ПАССАЖИРЫ: Мы едем в гости в другой город.

ОФИЦИАНТ: это далеко, может быть, пообедаете у нас? Еще в нашем кафе пекут изумительные пирожные, мы можем вам упаковать их с собой для угощения ваших знакомых в другом городе.

ПАССАЖИРЫ: да, наверное, нам стоит пообедать, и мы с удовольствием попробуем пирожные.

Варианты игровых ситуаций:

- автомобилю необходимо поменять колесо, фары и т.д.;
- семья едет на море, по дороге необходимо проверить исправность автомобиля, заправить его и помыть;
- водитель решил перекрасить свой автомобиль, у него есть эскиз необычной раскраски машины;
- водитель на своем автомобиле попал под огромный град, приехал починить машину;
- в автомастерскую приехал мотоциклист;
- в автомастерскую пришел робот-трансформер;
- в автомастерскую обратился Бетмен, чтобы сделать свой автомобиль летающим;
- в автомастерскую обратилась Баба Яга, у неё сломалась ступа;
- в автомастерскую приехал Емеля на печке, желает отремонтировать свое транспортное средство;
- передвижная автомастерская;
- в автомастерской имеются волшебные виды топлива (автомобиль начинает прыгать, летать, петь, всех смешить и т.п.).

Варианты сюжета:

У автослесаря имеется набор карточек-схем «Неисправности автомобиля». В автомастерской работают 2 автослесаря. Сначала водитель отправляется на диагностику. Автослесарь с помощью приборов обследует

неисправности автомобиля и выдает водителю карточки с изображением выявленных неисправностей. Водитель с этими карточками обращается к другому слесарю за ремонтом, масло можно поменять на АЗС, вымыть автомобиль – на «автомойке».

Сценарий сюжетно-ролевой игры «Школа».

Цель: расширять и углублять знания детей о школе, как учебном учреждении и её назначении, о профессиях существующих в школе.

Задачи:

- учить отбирать необходимые для игры атрибуты;
- учить распределять роли и действовать согласно принятой на себя роли;
- учить осуществлять игровые действия по речевой инструкции ;
- учить моделировать ролевой диалог;

Оборудование: школьные принадлежности необходимые для учёбы, указка, журнал, звонок, медицинские атрибуты (по необходимости).

Роли и ролевые действия:

Учитель: ведёт урок, спрашивает детей, пишет на доске, проверяет тетради, ставит оценки.

Ученики: сидят за партой, пишут в тетрадях, на доске, отвечают на вопросы, поднимают руку.

Директор: отдаёт распоряжения учителям, направляет на уроки, пишет расписание уроков, распределяет учеников по классам.

Охранник: охраняет школу от хулиганов, следит за дисциплиной на переменах, проверяет сменную обувь.

Библиотекарь: выдает детям книги,заполняет формуляры.

Медсестра: осматривает больного, выписывает справку о состоянии здоровья.

Повар: готовит обед, накрывает на стол.

Примерный сценарий игры:

1. Учитель, врач, продавец занимают свои места.

2. Остальные дети договариваются, кто из них будет папа, мама, ученики.
3. Семья идёт в магазин покупать школьные принадлежности.
4. Родители провожают детей в школу.
5. Звенит звонок. Учитель знакомится с учениками и начинает урок.
6. Родители дома занимаются уборкой, готовят обед, сервируют стол.
7. Звенит звонок, конец урока. Учитель предлагает пойти в медицинский кабинет на медосмотр. Учитель помогает врачу-делает записи.
8. Ученики прощаются с учителем, идут домой.
9. Дома их ждёт «вкусный» обед.
10. Затем вся семья собирается дома, взрослые и дети обсуждают события.

В ходе игры воспитатель, он же «директор» наблюдает за детьми, включается в игру.

Рольевые игры и их содержание очень важны для старшего дошкольника и для формирования ролевого поведения. Посетив Оптику и Аптеку, дети станут отличать Оптику от Аптеки и эти знания применять в игре. Для игры в больницу можно сделать карточки для больных.

Используя алгоритм знакомства, дети закрепляют, какие бывают магазины, посетив разные отделы: «Магазин обуви», «Хозяйственный», «Канцелярия», «Галантерея», «Овощи и фрукты», «Бытовая техника».

Можно побывать в парикмахерской, где дети увидят работу мастеров мужского и женского зала, рассмотрят инструменты, которыми работают мастера. Рассмотрят журналы с модными современными причёсками. Используя экскурсии, учитывая современное время, используя гендерный подход, можно заинтересовать детей ролевыми играми. Дети с удовольствием применяют полученные знания, которые приобрели дома и в детском саду, в своих играх. Активно используют предметы заместители,

например, «купив» в магазине бутылочку сока, обыгрывая момент обеда, уже используют предмет-заместитель (кегля).

Итак, ролевая игра имеет неоценимое значение для интеллектуального развития дошкольника, формирования его ролевого поведения. В ней ребенок впервые начинает различать реальность и фантазию. Взяв на себя определенную роль, дошкольник создает особую действительность, в которой он является социально значимым лицом.

Многое в ролевой игре имеется в виду, держится в плане представления. При этом развивается способность планировать в уме, предвидеть свои действия и действия других людей, координировать их. Рядом с видимой действительностью строится мир воображаемый.

Ролевая игра позволяет посмотреть на мир с точки зрения своего будущего, с точки зрения социальной перспективы. Это способствует переходу на новый уровень развития не только интеллекта, но и личности, воображения, памяти.

Игра имеет неоценимое значение, прежде всего для социального развития ребенка, она раскрывает для него смысл существования в обществе, смысл общения. Ролевую игру в дошкольном возрасте, невозможно заменить какой-либо другой деятельностью. Если ребенок не играет, значит, у него не развивается социальная мотивация, не формируются социальные позиции, не формируется ролевое поведение. А это, в свою очередь, ведет к снижению и недоразвитию познавательных способностей, неумению общаться, неспособности адекватно сыграть ту или иную социальную роль. И наоборот, овладев социальными позициями и смыслами в игре, освоив ролевое поведение, дошкольник способен к успешной социализации, преодолению трудностей в общении.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Целью исследования стало теоретическое обоснование и описание практики формирования ролевого поведения у детей старшего дошкольного возраста в играх.

Для достижения поставленной цели было дано описание понятия ролевого поведения в психологии; рассмотрена психологическая характеристика игровой деятельности детей старшего дошкольного возраста; определены педагогические условия формирования сюжетно-ролевой игры дошкольников; организована психолого-педагогическая диагностика ролевого поведения у старших дошкольников; описана практика формирования ролевого поведения у старших дошкольников.

На основании проведенного исследования, в соответствии с поставленной целью и задачами, было выяснено следующее.

Ролевое поведение - это поведение индивида, проявляющееся в зависимости от поставленных задач, выполняемых в соответствии с ожиданиями других. Основными условиями ролевого поведения считаются приемлемость и ясность самой роли.

Ролевое поведение определяется правилами, которые составляют основную роль. Ролевое поведение формируется в процессе всей жизнедеятельности человека и начинается еще с дошкольного детства. Самые первые социальные роли и соответствующие модели ролевого поведения ребенок получает и усваивает в игре.

Играя, ребенок осознает, что деятельность требует выполнения определенных обязанностей и предоставляет ряд прав: обязанности накладываются игровой ролью, а права регулируются взаимоотношениями с товарищами. Благодаря этому дошкольник учится согласовывать свои действия, ориентироваться на сверстников, вести себя в соответствии с

общей ситуацией игры, подчиняться требованиям партнеров, полагаться на свои возможности.

Формирование ролевого поведения детей в игровой деятельности целесообразно осуществлять по следующим направлениям: влияние на сюжет и содержание игры; учет при распределении ролей интересов и возрастных возможностей детей; выявление особенностей ролевого поведения в процессе реализации игровых образов; формирование умений соблюдать правила игры; постепенное повышение уровня взаимодействия детей в игровой деятельности.

В соответствии с целью исследования проведена психолого-педагогическая диагностика. База исследования: исследование было организовано на базе Филиала муниципального бюджетного дошкольного образовательного учреждения «Криулинский детский сад» №3- Саранинский детский сад в п. Сарана Красноуфимского района Свердловской области. Исследование было проведено в старшей группе «Веселый улей». В исследовании участвовало 20 детей старшего дошкольного возраста.

Для диагностики была использована методика, разработанная Калининой Г.Г. В основу этой методики, легла схема наблюдения за игрой детей. В нее включены основные параметры, определяющие развитие ролевой игры, согласно концепции Д.Б. Эльконина.

По результатам диагностики выявлено, что уровень сформированности навыков сюжетно-ролевой игры среди детей старшего дошкольного возраста находится на среднем уровне, что является, на наш взгляд, недостаточным.

По результатам диагностики уровня развития игровых навыков старших дошкольников, пришли к выводу, что необходимо организовать такую практику работы, назначением которой будет формирование ролевого поведения, активизация игровой деятельности детей.

В практике формирования ролевого поведения у детей старшего дошкольного возраста описаны принципы формирования ролевого поведения, методы и средства, представлены структура и необходимое

содержание ролевой игры. Также нами предложено годовое календарно-тематическое планирование ролевых игр, направленных на формирование ролевого поведения у детей старшего дошкольного возраста. В качестве примера приведены фрагменты таких ролевых игр как «Автомастерская», «Библиотека», «Школа».

Итак, изучение теории и практики формирования ролевого поведения у детей старшего дошкольного возраста свидетельствует о том, что ролевая игра имеет неоценимое значение для интеллектуального развития дошкольника, формирования его ролевого поведения. В ней ребенок впервые начинает различать реальность и фантазию. Взяв на себя определенную роль, дошкольник создает особую действительность, в которой он является социально значимым лицом. Много в ролевой игре имеется в виду, держится в плане представления. При этом развивается способность планировать в уме, предвидеть свои действия и действия других людей, координировать их.

Цель работы достигнута, поставленные задачи решены.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Богуславская, З. М. Развивающие игры для детей младшего дошкольного возраста [Текст] / З. М. Богуславская. – М. : Просвещение, 2007. – 424 с.
2. Божович, Л. И. Личность и ее формирование в детском возрасте [Текст] / Л. И. Божович. - М. : Педагогика, 2007. – 471 с.
3. Бойченко, Н. А. Сюжетно-ролевые игры дошкольников [Текст] / Н. А. Бойченко. – Киев : Радянська школа, 2008. – 654 с.
4. Бондаренко, А. К. Дидактические игры в детском саду [Текст] / А. К. Бондаренко. – М. : Просвещение, 2009. – 433 с.
5. Венгер, А. Л. Психологическая готовность детей к обучению в школе. Развитие мышления и умственное воспитание дошкольника [Текст] / А. Л. Венгер. - М. : Педагогика, 1985. – 224 с.
6. Венгер, А.Л. Проблемы детской психологии и творчество [Текст] / А.Л. Венгер, В. И. Слободчиков, Д. Б. Эльконин // Вопросы психологии. — 1988.- № 3. - С. 20-29.
7. Винникотт, Д. Игра и реальность [Текст] / Д. Винникотт. - М. : Наука, 2002. - 209 с.
8. Виноградова, Н. А. Сюжетно-ролевые игры для старших дошкольников [Текст] : практ. пособие / Н. А. Виноградова, Н. В. Позднякова. – М. : Айрис-пресс, 2012. - 127 с.
9. Воронович, Е. А. Сюжетно-ролевая игра как средство социализации дошкольников [Текст] / Е. А. Воронович // Научное мнение. – 2012. - № 3. – С.37-40.
10. Выготский, Л. С. Игра и её роль в психическом развитии ребёнка [Текст] / Л. С. Выготский // Вопросы психологии. - 1961. - № 2. - С.62-76.
11. Выготский, Л. С. Психология развития ребёнка [Текст] / Л. С. Выготский. - М. : Смысл; Эксмо, 2003. - 322 с.

12. Выготский, Л. С. Развитие игры в детском возрасте [Текст] / Л. С. Выготский // Вопросы психологии. - 1966. - № 6. - С.18-24.
13. Гаврилушкина, О. Развитие коммуникативного поведения дошкольников в условиях детского сада [Текст] / О. Гаврилушкина // Ребенок в детском саду. - 2009. - № 2. - С.12-14.
14. Гальперин, П. Я. К проблеме внимания [Текст] / П. Я. Гальперин. - М. : Переизд, 2006. -190 с.
15. Гофман, И. Представление себя другим в повседневной жизни [Текст] / И. Гофман. - М. : Канон-пресс-ц, 2000. - 304 с.
16. Григоренко, Г. И. К проблеме руководства сюжетно-ролевой игрой дошкольника [Текст] / Г. И. Григоренко // Дошкольная педагогика. – 2013. - № 2. – С.14-16.
17. Давыдов, В. В. Психическое развитие в школьном возрасте. Возрастная и педагогическая психология [Текст] / В. В. Давыдов. - М. : Просвещение, 1973. – 275 с.
18. Детская психология [Текст] / под ред. Я. Л. Коломинского, Е. А. Панько. – Минск : [б.и.], 2010. – 486 с.
19. Доронова, Т. Н. Воспитание, образование и развитие детей 5-6 лет в детском саду [Текст] : Методическое пособие для воспитателей / Т. Н. Доронова, В. В. Гербова. - М. : Просвещение, 2011. - 191 с.
20. Драницына, Т. А. Сюжетно–ролевые игры в содержании дошкольного образования детей. Личность, семья и общество [Текст] / Т. А. Драницына. – Новосибирск : СибАК. - 2013. - 181 с.
21. Евдокишина, О. В. Влияние игровой деятельности на социализацию детей дошкольного возраста [Текст] / О. В. Евдокишина // МНКО. - 2015. - № 2 (51). - С.205-207.
22. Жуковская, Р. И. Игра и ее педагогическое значение [Текст] / Р. И. Жуковская. - М. : Педагогика, 2006. - 110 с.
23. Запорожец, А. В. Избранные психологические труды [Текст] : в 2-х т. / А. В. Запорожец. - М. : Наука, 1986. - 209 с.

24. Зворыгина, Е. В. Педагогические условия формирования сюжетно-ролевой игры [Текст] / Е. В. Зворыгина, Н. Комаров // Дошкольное воспитание. - 1989. - № 5. - С.31-40.
25. Зворыгина, Е. В. Первые сюжетные игры малышей [Текст] / Е. В. Зворыгина. – М. : Просвещение, 1988. - 92 с.
26. Зеньковский, В. В. Психология детства [Текст] / В. В. Зеньковский. – Екатеринбург: [б.и.], 2009. – 426 с.
27. Игровая деятельность старших дошкольников [Текст] / сост. Н. Ф. Юрченко. - М. : Издательская группа «Основа», 2010. - 178 с.
28. Козлова, С. А. Дошкольная педагогика. Игра [Текст] / С. А. Козлова, Т. А. Куликова. - М. : Просвещение, 2012. - 68 с.
29. Коломинский, Я. А. Социально-психологические аспекты руководства ролевой игрой [Текст] / Я. А. Коломинский, Б. Жизневский // Дошкольное воспитание. - 2014. - № 6. – С.7-10.
30. Короткова, Н. А. Сюжетно-ролевая игра старших дошкольников [Текст] / Н. А. Короткова // Ребёнок в детском саду. - 2016. - № 3. - С.81–85.
31. Леонтьев, А. Н. Потребности, мотивы, эмоции [Текст] / А. Н. Леонтьев. - М. : Знание, 2007. - 258с.
32. Лидак, Л. В. Сюжетно-ролевые игры в развитии навыков общения ребенка со сверстниками [Текст] / Л. В. Лидак // Дошкольное воспитание. – 2011. - №7. - С.18-21.
33. Люблинская, А. А. Детская психология [Текст] : учеб. пособие для студентов педагогических институтов / А. А. Люблинская.- М. : [б.и.], 1971. - 301 с.
34. Менджерицкая, Д. В. Воспитателю о детской игре [Текст] / Д. В. Менджерицкая.– М. : Просвещение, 2012. – 93 с.
35. Михайленко, Н. Я. Формирование сюжетно-ролевой игры в раннем детстве [Текст] : дис. ... канд. пед. наук : 13.00.01 / Н. Я. Михайленко; Львовский гос. ун-т. - Львов, 1975. - 152 с.

36. Михайленко, Н. Я., Короткова Н. А. Организация сюжетной игры в детском саду [Текст] : Пособие для воспитателя / Н. Я. Михайленко, Н.А. Короткова. - М. : Издательство «ГНОМ и Д», 2010. - 96 с.
37. Нисская, А. К. Современное дошкольное детство – территория игры [Текст] / А. К. Нисская // Современное дошкольное образование. Теория и практика. - 2014. - № 3.- С.52-57.
38. Новиков, А. М. Методология игровой деятельности [Текст] / А. М. Новиков. – М. : Издательство «Эгвес», 2006. – 48 с.
39. Новоселова, С. Л. Развивающая предметная среда: методические рекомендации по проектированию вариативных дизайн-проектов развивающей предметной среды в детских садах и учебно-воспитательных комплексах [Текст] / С. Л. Новоселова. – М. : Центр инноваций в педагогике, 2009. – 74 с.
40. Панфилова, М. А. Игротерапия общения: Тесты и коррекционные игры. Практическое пособие для психологов, педагогов и родителей [Текст] / М. А. Панфилова. – М. : Издательство ГНОМ и Д, 2000. – 160 с.
41. Педагогический энциклопедический словарь [Текст] / Гл. ред. Б. М. Бим-Бад. - М. : Большая Российская энциклопедия, 2003. - 528 с.
42. Пониманская, Т. И. Дошкольная педагогика [Текст] : учеб. пособ. для студ. высш. учеб. завед./ Т. И. Пониманская. – М. : Педагогика, 2013. – 456 с.
43. Практическая работа в детском саду [Текст] / Л. К. Шлегер. – М. : Дрофа, 2009. – 194 с.
44. Рубинштейн, С. Л. Основы общей психологии [Текст] / С. Л. Рубинштейн. – СПб. : Питер, 2003. – 713 с.
45. Селевко, Г. К. Детская психология [Текст] : учебник для вузов / Г. К. Селевко. - М. : АСПЕКТ-Пресс, 2003. - 271 с.
46. Смирнова, Е. А. Состояние игровой деятельности современных дошкольников [Текст] / Е. А. Смирнова, А. В. Гударева // Психологическая наука и образование. – 2015. – № 2. – С.76-86.

47. Смирнова, Е. О. Особенности общения с дошкольниками [Текст] / Е. О. Смирнова. – М. : Академия, 2000. – 160 с.
48. Смирнова, Е. О. Сюжетно-ролевая игра [Текст] / Е. О. Смирнова // Психология ребенка от рождения до семи лет. – 2012. – № 5. – С.260-282.
49. Сюжетно-ролевые игры для детей дошкольного возраста [Текст] / Н. В. Краснощёкова. – Ростов н/Д. : «Феникс», 2008. – 119 с.
50. Усова, А. П. Роль игры в воспитании детей: сб. статей [Текст] / А. П. Усова / под ред. А. В. Запорожца; сост. Н. Я. Михайленко. – М. : Просвещение, 2006. – 94 с.
51. Федеральный государственный образовательный стандарт дошкольного образования [Текст] // Приказ Министерства образования и науки РФ от 17 октября 2013 г. № 1155 г. Москва «Об утверждении государственного образовательного стандарта дошкольного образования».
52. Черняева, А. В. Проблема коммуникативно-личностного развития детей старшего дошкольного возраста [Текст] / А. В. Черняева // МНКО. - 2012. - № 6. - С.284-286.
53. Щукина, Г. И. Активация познавательной деятельности учащихся в учебном процессе [Текст] / Г. И. Щукина. - М. : Просвещение, 2001. - 87 с.
54. Эльконин, Д. Б. Психология игры [Текст] / Д. Б. Эльконин; 2-е изд. – М. : ВЛАДОС, 1999. – 301 с.
55. Эльконинова, Л. И. Современные образовательные технологии [Текст] / Л. И. Эльконинова. - М. : Народное образование, 2008. – 539 с.
56. Яковлева, Е. Л. Психологические условия развития творческого потенциала у детей дошкольного возраста [Текст] / Е. Л. Яковлева // Вопросы психологии. – 2012. - № 5. - С.37-42.

ПРИЛОЖЕНИЕ 1

Результаты количественного анализа уровня сформированности игровых навыков у дошкольников

Таблица 4

Уровень сформированности игровых навыков у детей старшего дошкольного возраста на констатирующем этапе исследования

№ п/п	Фамилия, имя ребенка	Критерии сформированности игровых навыков							Средний уровень
		Распределение ролей	Основное содержание игры	Ролевое поведение	Игровые действия	Использование атрибутики и предметов	Использование ролевой речи	Выполнение правил	
1	Б. София	2	3	2	3	3	4	3	3
2	Г. Виктор	2	2	2	2	2	3	3	2
3	Д. Иван	2	3	3	3	3	4	3	3
4	Ж. Мария	3	3	3	3	3	4	3	3
5	Е. Виктория	2	2	2	3	3	3	3	3
6	И. Мадина	2	2	2	3	2	2	3	3
7	М. Анастасия	3	3	3	3	3	4	3	3
8	С. Виктория	2	2	2	2	2	3	2	3
9	Б. Мария	3	3	3	2	2	2	2	2
10	В. Алиса	3	3	3	3	3	4	3	3
11	В. Максим	2	2	2	3	3	3	3	3
12	В. Ярослав	3	3	3	3	3	4	3	3
13	З. Маргарита	2	2	2	2	2	3	2	2
14	С. Владимир	3	3	3	2	3	3	2	3
15	Т. Екатерина	2	3	3	3	3	4	3	3
16	Т. Светлана	3	3	3	3	3	4	3	3
17	Ш. Наталья	3	3	3	3	3	4	3	3
18	К. Александр	2	2	2	2	2	3	2	3
19	Ю. Маргарита	2	3	3	3	3	4	3	3
20	Я. Полина	3	3	3	3	3	4	3	3

ПРИЛОЖЕНИЕ 2

Сюжетно-ролевая игра «У куклы Вари день рождения»

Цель игры: учить играть вместе, выполнять несколько ролевых действий, объединенных сюжетной канвой, дать представление о том, как вести себя на дне рождения.

Задачи по формированию ролевого поведения: показывать способы ролевого поведения, формировать умение изменять ролевое поведение в соответствии с разными ролями партнёров; намечать игровую роль и обозначать её для партнёров в процессе игры, учить вступать в игру в диалог.

Атрибуты: игрушечная посуда, ваза с цветами, куклы, игрушечные звери, овощи, игрушки-заменители (кубики, палочки), подарки.

Ход игры:

Обращаюсь к детям: - Давайте поиграем в «День рождения».

Сегодня у нашей куклы Вари день рождения. Она ждет гостей (показываю детям нарядную куклу). К дню рождения необходимо готовиться, накрыть на стол, приготовить угощения, скоро придут гости. А кукла Варя не умеет накрывать на стол. Давайте поможем Варе.

Что сначала нужно постелить на стол? (дети отвечают)

Какая посуда нам понадобится для чаепития? (дети отвечают, накрывают на стол).

Молодцы! Всё сделали правильно. Теперь у куклы Вари будет красиво накрыт стол.

Объясняю детям, что на дне рождения надо уметь себя правильно вести. Задаю вопросы о том, как себя надо вести на дне рождения? Дети под моим руководством предлагают варианты ответов: надо уметь быть гостями (обязательно поздравить именинника, сказать ему пожелания, подарить подарки) и уметь быть именинником (пригласить заранее гостей на празднование, заранее приготовить вкусное угощение, веселить и развлекать

гостей).

Приходят гости, поздравляют, дарят подарки.

Рассадить гостей за столом. Предложить им угощение, поинтересоваться, о том, что каждый из гостей хочет съесть.

Разложить угощение на тарелки, покормить гостей.

Обращаюсь к детям: «Имениннице в подарок мы приготовили хоровод» (дети водят «Каравай»)

- Смотрите, Варя несёт именинный пирог (торт из кубиков). Угощайтесь, дорогие гости! Давайте разрежем пирог, и всем достанется по кусочку.

Дети самостоятельно продолжают игру, при необходимости направляю её в нужное русло, используя приёмы косвенного руководства.

- Вот и закончился наш праздник. Какой веселый день рождения был у Вари. Теперь пора прощаться, пусть Варя отдыхает. Варя благодарит гостей и прощается с ними.

Сюжетно-ролевая игра «Семья (гости)»

Цель: Обучение детей устанавливать взаимоотношения в игре, развитие у детей способности принять на себя роль.

Задачи руководства игрой:

1. Расширять, уточнять и конкретизировать представления детей о семье, членах семьи, их функциях, побуждать детей творчески воспроизводить в игре быт семьи.

2. Помогать детям устанавливать контакт со сверстниками, на основе личных симпатий объединяться в маленькие подгруппы.

3. Стимулировать и поощрять стремление детей выражать своё отношение к действиям игры, акцентировать внимание детей на взаимоотношениях людей.

4. Формировать умение детей включать в игру предметы – заместители, полифункциональный материал, объединять несколько игровых действий в единую смысловую цепочку, использовать воображаемые действия, вводить в игру новые персонажи.

Задачи по формированию ролевого поведения: учить играть вместе, принимать на себя роль, выполнять несколько игровых действий, объединенных сюжетной канвой.

Подготовка к игре: изготовление атрибутов для игры, обогащение впечатлениями (беседа о семье, её составе, о том, что делают в семье).

Приёмы руководства: обучение игровым приёмам (показ игровых действий, объяснение своих действий, создание игровых ситуаций - ввожу новые игровые ситуации и новые игровые роли, привлекая малоактивных детей. Внесение дополнительных атрибутов).

Ход игры:

Предлагаю детям поиграть в семью. Беру на себя инициативу по

организации игры. Предлагаю детям ненадолго превратиться в мам, пап, дочек, бабушек, дедушек. С моей помощью распределяются роли – дед, бабушка, мама, папа, дочка, учитывая желания детей.

Показываю детям наиболее удобное место для игры, раздаю необходимые атрибуты, совместно с детьми подбираю предметы – заместители.

Игровая ситуация - скоро придут гости бабушка с дедушкой. Семья готовится встречать гостей.

Сюжетно-ролевая игра «Разные профессии»

Цель: Расширить знания детей о различных профессиях

Воспитатель: Ребята, сейчас вы все ходите в детский сад, а когда вырастаете, будете работать (кто-то врачом, кто-то шофером) также как сейчас работают ваши родители. Вы знаете, кем они работают?

- Тимофей, кем работает твоя мама? (ответ)
- А что она делает на работе? (ответ)
- Ксюша, а кем работает твоя мама? (ответ)
- А что делает на работе твоя мама? (ответ)
- Молодцы, ребята. Очень интересные нужные профессии у ваших родителей.

Показывает картину «Врач».

- Кто это, ребята? (ответы детей)
- Почему вы так решили? (ответы детей)
- Где работает врач? (ответы детей)
- Что он делает? (ответы детей)
- Как он лечит? (ответы детей)
- Врач – нужная профессия? (ответы детей)
- Верно. Вот с какой важной профессией мы познакомились

А теперь я загадаю вам загадки, Вот послушайте и угадайте, о ком идёт речь:

Кто в дни болезней всех полезней

И лечит нас от всех болезней? (врач)

Ходит в белом колпаке с поварешкою в руке.

Он готовит нам обед: кашу, щи и винегрет (повар)

Вижу в небе самолет

Как светящийся комочек,

Управляет им пилот,
По - другому просто ... (лётчик)
Правила движения
Знает, без сомнения.
Вмиг заводит он мотор,
На машине мчит (шофер)
Кирпичи кладёт он в ряд,
Строит садик для ребят
Не шахтер и не водитель,
Дом нам выстроит (строитель)
- Ребята, а сейчас я предлагаю вам поиграть в игру.

Познавательная игра-лото «Кому что надо для работы?», знакомит детей с профессиями людей, укрепляет зрительную память, развивает наблюдательность и внимание.

Игра предназначена для детей 1-6 лет.

Цель: Формировать представления детей о профессиях повара, дворника, парикмахера, врача, воспитателя, шофёра. Учить детей находить орудия труда и материалы, необходимые людям той или иной профессии. Развивать внимание, память и речь детей.

Ход: Игра включает в себя картинки с изображением людей (дворник, парикмахер, врач, повар, шофёр) и картинок с изображением орудий труда и материалов. Ребёнку предлагается сложить цепочку из картинок с изображением разных предметов труда, необходимых для работы.

Правила игры:

Чей инструмент? Ребенок должен соединить (положить рядом) карточки с изображением специалиста и его инструментом. Какие действия выполняют эти люди?

Сюжетно-ролевая игра «Доктор Айболит»

Предварительная работа: экскурсия в медицинский кабинет

Цель: дать детям представление о работе медицинского кабинета, о работе врача.

Методика проведения:

Организуя игру-показ, в которой знакоблю детей с оснащением медицинского кабинета. Затем спрашиваю у детей: «Кто вас лечит? Есть ли в детском саду врач? Хотели бы вы познакомиться с ним поближе?» Сообщаю о том, что после сна можно пойти на экскурсию в медицинский кабинет, познакомиться с врачом и увидеть медицинские инструменты.

Во второй половине дня в группу приходит врач (медицинская сестра) и приглашает детей в гости в медицинский кабинет. Во время экскурсии врач объясняет детям, в чём заключается его работа, для чего нужна профессия – врач. Рассказывает детям о том, что в его кабинете всегда чисто, нет пыли. В кабинете есть кушетки для осмотра больных, кровати для тех, кто болен, необходимые лекарства от различных болезней.

Врач показывает, как хранятся в шкафчике лекарства, предлагает детям витамины. Далее я и дети указывают на предметы, находящиеся в кабинете, и задают врачу вопросы: «Что это такое? Для чего это нужно?» Мы благодарим врача и уходим в группу.

В группе задаю детям вопросы: «Понравилось ли вам в медицинском кабинете? Понравился ли вам врач и почему? Что особенно понравилось? Что делает врач? Кому необходима помощь врача?»

После этого делаю некоторые выводы:

Врач - это человек, который заботится о заболевших людях. Он может лечить и взрослых, и детей. Животных и птиц тоже лечит врач, только его называют ветеринаром. Врачи лечат всех заболевших, они хотят, чтобы все

были здоровы. В кабинете врача всегда порядок, все инструменты под рукой, для того чтобы вовремя помочь больному.

Через некоторое время (2–3 дня) после экскурсии организую игру детей, обустроив место для игры (медицинский уголок).

Конспект сюжетно-ролевой игры «Доктор Айболит»

Цель: Развивать умение вступать в ролевое взаимодействие со сверстниками, учить детей играть вместе, принимать на себя роль, выполнять несколько игровых действий, объединённых сюжетной канвой.

Задачи:

Обучение детей реализации игрового замысла.

Учить использовать реальные предметы и их заместители;

Учить строить ролевой диалог, умение договариваться друг с другом в игре;

закрепить и дополнить знания о профессии врача;

Воспитывать дружеские отношения в игре, желание оказать помощь больным.

Приёмы руководства: помощь в распределении ролей, демонстрация игровых действий, советы.

Предварительная работа: чтение художественной литературы К. Чуковский «Айболит», рассматривание иллюстраций, беседа о профессии доктор.

- Ребята, вспомните, кого лечил доктор Айболит?

Что болело у зверей? Как их лечил доктор Айболит?

- Ребята, к нам в детский сад пришла телеграмма. Это телеграмма от доктора Айболита. Давайте прочтём ее!

«Дорогие дети! В Африке заболели куклы и звери. Надо помочь Доктору Айболиту. Приезжайте скорей. Ждем вас. Жители Африки».

- Ребята, поможем больным куклам и зверям? (да)

Африка от нас далеко и добаться будет не легко.

Отправляемся в Африку на ковре-самолете (садятся на ковер).

- Чтобы было веселее ехать, давайте споём песенку («Мы едем, едем, едем...»)

- Посмотрите, как много больных зверей в лесу? (показываю на игрушки)

- Они все на земле лежат, бедненькие! Надо всех их уложить на кровати и накрыть одеялом. Давайте построим им домик и поставим много-много кроватей, чтобы всем хватило (вместе с детьми строим дом из кубиков)

- Зверей осторожно перенесём в домик и осмотрим.

Вместе с детьми осматриваем зверей, спрашиваю, что у них болит, слушаем, делаем уколы, даём лекарство.

- Молодцы, ребята, помогли зверятам, и они скоро все поправятся. Вот вам подарок - волшебный чемоданчик с инструментами, чтобы вы лечили больных!

- А сейчас нам пора возвращаться в свой детский сад, садитесь скорее на ковёр самолёт (поём песню «Мы едем, едем, едем»).

Конспект руководства сюжетно-ролевой игрой «У врача»

Цель: Формировать умение изменять ролевое поведение в соответствии с разными ролями партнёров, обозначать игровую роль для партнёров в процессе развёртывания игры.

Задачи: Обучать детей реализации игрового замысла, продолжать знакомить детей с деятельностью врача, закрепить названия медицинских инструментов, самостоятельно действовать в соответствии с игровым замыслом, умение подбирать место, подбирать игрушки, атрибуты, объединять несколько игровых действий в один сюжет; развивать сюжет на основе полученных знаний.

Подготовка к игре: экскурсия в медицинский кабинет детского сада, игра-занятие «Кукла заболела», чтение стихотворения Райниса «Кукла заболела», рассматривание иллюстративного материала по теме.

Методы руководства: помощь в распределении ролей, советы в

развитии сюжета.

Игру начинаю с игры-занятия «Кукла заболела».

Утром обращаю внимание детей на то, что кукла долго не встаёт.

- Ребята посмотрите, в кроватке лежит Варя, она не играет, не веселится, я думаю, она заболела. Что же делать, как ей помочь? (дети отвечают)

- Правильно. Давайте позовём доктора. Вызываем врача детского сада. Он осматривает больную, ставит диагноз.

- Кукла простудилась, её надо положить в больницу. При осмотре врач комментирует свои действия: «Сначала измерим температуру, подайте градусник. Температура 38 градусов. Да, Варя больна. Надо посмотреть горлышко».

Через несколько дней предлагаю поиграть в «Больницу», выбираются доктор и медсестра, остальные дети берут в руки игрушечных зверюшек и кукол, приходят в поликлинику на приём к врачу. К врачу обращаются пациенты с различными заболеваниями: у мишки болят зубы, потому что он ел много сладкого, у клоуна шишка на лбу, кукла Маша прищемила дверью пальчик и т. д.

Уточняем действия: Доктор осматривает больного, назначает ему лечение, а Медсестра выполняет его указания. Некоторые больные требуют стационарного лечения, их кладут в больницу.

Я приглашаю на лечение других детей с их игрушками-детьми. Так я вовлекает ребят в диалог, и они действуют как партнеры. Попадая на приём, игрушки рассказывают, почему они попали к врачу, я обсуждаю с детьми, можно ли было этого избежать, говорю о том, что нужно с большей заботой относиться к своему здоровью.

В ходе игры дети наблюдают за тем, как врач лечит больных – делает перевязки, измеряет температуру. Я оцениваю, как дети общаются между собой, напоминаю о том, чтобы выздоровевшие игрушки не забывали благодарить врача за оказанную помощь.

Сюжетно-ролевая игра «Спасатели»

Предварительная работа:

- беседы, дидактические игры, чтение книг, просмотр телепередач о действии службы спасения в экстремальных условиях (пожар, землетрясение, наводнение, взрыв).
- рассматривание иллюстраций по темам экстремальных ситуаций и составление по ним рассказов.
- показ медицинской сестрой правильного оказания первой медицинской помощи.
- создание и решение с детьми проблемных ситуаций: «как бы ты поступил?», «что делать если...».
- знакомство детей с правилами поведения и эвакуации при пожаре, о мерах предупреждения пожар (не играть со спичками, газовыми и электроприборами).

Цель: формировать представление об опасных для человека ситуациях и способах поведения в них; закреплять знания о том, что в случае необходимости звонить по телефону «01», «02», «03»; расширять представление о профессиях спасателей, медицинских работников (врач скорой помощи, медсестра, водитель скорой помощи), пожарной службы, работников средств массовой информации (корреспондент, оператор)

Оборудование: штаб службы спасения (стол, телефон, журнал для записи адресов, плакаты по технике безопасности, о действиях спасателей в чрезвычайных ситуациях), машина МЧС, машина скорой помощи, грузовая машина, крупный строительный материал, экипировка для спасателей и медицинской службы.

Роли: спасатели, врачи, медсёстры, диспетчер, жильцы дома,

пострадавшие. Ход игры представлен в таблице 5.

Таблица 5

Ход игры «Спасатели»

Этап игры	Содержание	Деятельность детей
Организационно-мотивационный момент	<p>Звучит звук сирены</p> <p>Воспитатель: Ребята, я слышу тревожный звук. Что это?</p> <p>Воспитатель: Почему она звучит?</p> <p>Воспитатель: Да, есть люди, чья профессия – спасать людей. Как называются люди этой профессии?</p> <p>Воспитатель: Правильно. А какими чертами характера должен обладать этот человек? Давайте соберем в мои ладони слова, обозначающие эти качества.</p> <p>Воспитатель: А какого человека не возьмут в спасатели?</p> <p>Воспитатель: А как вы думаете, что надо делать, чтобы стать спасателем?</p> <p>Воспитатель: А вы знаете номера телефонов чрезвычайных служб? Сейчас мы это узнаем с помощью задания «Экстренная помощь». Я буду описывать случай, а вы должны будете поднять карточку, на которой написан номер телефона, по которому нужно вызвать помощь в этом случае.</p> <p>Воспитатель: Если в дверь начнут ломиться?</p>	<p>Дети: Это предупреждающая сирена машины МЧС и машины скорой помощи.</p> <p>Дети: Звучит она для того, чтобы все уступали этим машинам дорогу, так как они спешат на помощь к людям, попавшим в беду.</p> <p>Дети: Спасатели.</p> <p>Дети: Смелый, храбрый, сильный, бесстрашный, отважный, ловкий, умелый, сообразительный, решительный, чуткий, отзывчивый, дисциплинированный.</p> <p>Дети: Трусливого, слабого, ленивого, злого.</p> <p>Дети: Заниматься спортом, делать зарядку, быть добрым, внимательным, хорошо учиться, освоить профессию спасателя.</p> <p>Дети: Да!</p> <p>Дети показывают карточку с телефоном – 02</p>

	<p>Воспитатель: Правильно, звони по номеру – 02. Если чувствуется запах газа?</p> <p>Воспитатель: Если возник пожар? Воспитатель: Если у соседки сердечный приступ? Воспитатель: Правильно, вызвать «Скорую помощь» по номеру – 03. Воспитатель: Молодцы, многое знаете и отвечали верно, а вы хотели бы попробовать себя в роли спасателей? Воспитатель: Для этого вам необходимо выполнить задания. Вот вам первое задание. Оно называется «Не ошибись». Слушайте внимательно, я буду называть слова, если вы услышите слово, которое относится к профессии спасателя, хлопайте в ладоши. А если услышите слово, которое не относится к этой профессии, топайте ногами. «Торт, пила, каска, петль, огонь, рисовать, трусливый, помогать, умелый, смелый, игрушки, краски, веревка, инструменты». Воспитатель: Вы справились с этим заданием. А теперь следующее задание, которое называется «Можно – Нельзя». Внимание: Если то, о чем говорю я делать можно, вы должны сказать «можно», если этого делать нельзя, сказать «нельзя».</p> <p>Переходить улицу на зеленый свет светофора?</p> <p>Воспитатель: Играть со спичками и зажигалками?</p> <p>Воспитатель: Съедобный грибок – положить в кузовок?</p> <p>Воспитатель: Перегибаться через перила балкона, высовываться из окна?</p> <p>Воспитатель: открывать входную дверь не узнав, кто за ней находится?</p> <p>Воспитатель: Уходя из дома, оставлять включенным утюг?</p> <p>Воспитатель: Закрывать рот при кашле?</p> <p>Воспитатель: И с этим заданием вы</p>	<p>Дети: 04</p> <p>Дети: 01. Дети: 03.</p> <p>Дети: Конечно, хотели бы.</p> <p>Дети хлопают и топают.</p> <p>Дети: Можно!</p> <p>Дети: Нельзя!</p> <p>Дети: Можно!</p> <p>Дети: Нельзя!</p> <p>Дети: Нельзя!</p> <p>Дети: Нельзя!</p> <p>Дети: Можно!</p>
--	---	---

	<p>справились. Ребята, спасателям часто приходится помогать людям в самых разных ситуациях, и сейчас я вам предлагаю попробовать себя в качестве спасателей.</p> <p>- Нам нужно выбрать на роли спасателей 2 человека, столько же врачей, пожарную команду, ещё будут пострадавшие.</p> <p>- Кто хочет стать спасателем?</p> <p>- Чем будут заниматься спасатели?</p> <p>Воспитатель:</p> <p>- Кто выбрал роль врача?</p> <p>- Что делает врач скорой помощи?</p> <p>.</p> <p>Воспитатель задаёт вопрос пожарным:</p> <p>- А что будете делать вы?</p> <p>Воспитатель:</p> <p>- А я буду корреспондентом, а моим оператором будет (по желанию детей).</p>	<p>Дети: Мы будем разбирать завалы и искать пострадавших.</p> <p>Дети: Оказывает помощь пострадавшим.</p> <p>Дети: Мы будем тушить пожары.</p>
Практическая деятельность (игра)	<p>Воспитатель включает аудиозапись:</p> <p>- Внимание! Внимание! Всем спасательным службам!</p> <p>- Произошло обрушение стены жилого дома!</p> <p>- Взрыв бытового газа!</p> <p>Диспетчер:</p> <p>- Бригада на выезд готова?</p> <p>Дети быстро одевают обмундирование, берут необходимые атрибуты, грузят на импровизированные машины, и выезжают на место происшествия. Машины едут с сиреной, чтобы другие машины освобождали дорогу.</p> <p>Корреспондент:</p> <p>- Веду репортаж с места чрезвычайного происшествия, первый вопрос к командиру спасательной службы:</p> <p>- Расскажите, что произошло?</p> <p>Корреспондент:</p> <p>- Какая версия взрыва?</p> <p>Корреспондент:</p> <p>- Спасатели начинают аккуратно работать, разбирая завалы, освобождать людей, пожарные</p>	<p>Дети: Готовы!</p> <p>Командир спасательной команды:</p> <p>- Мы, прибыли на место обвала, видим разрушенные стены дома и пострадавших людей.</p> <p>Спасатели:</p> <p>- Первая версия – взрыв бытового газа.</p>

	<p>тушат места возгорания, врачи оказывают первую помощь пострадавшим и раненым. Спасённых раненых людей спасатели на носилках уносят на безопасную территорию и там врачи и медсёстры оказывают первую медицинскую помощь.</p> <p>- На месте обрушения работает бригада скорой помощи, обращаюсь к врачу скорой помощи.</p> <p>- Есть пострадавшие и раненные при обрушении?</p> <p>.</p> <p>Корреспондент:</p> <p>- Что делает медсестра?</p> <p>Корреспондент:</p> <p>- Медсестра постоянно говорит бабушке ласковые слова, гладит по голове.</p> <p>Корреспондент:</p> <p>- Затем бабушку увозят на скорой помощи. А спасатели продолжают свою работу.</p> <p>-Я вижу пожарную команду, обращаюсь к пожарному:</p> <p>- Скажите, очаг возгорания ликвидирован?</p> <p>Корреспондент:</p> <p>- Вы использовали при тушении пожара специальную пену?</p> <p>Корреспондент:</p> <p>-Спасательная команда продолжает разбор завалов после взрыва. Вдруг спасатели услышали плач около обрушенной стены:</p> <p>-Что вы увидели?</p>	<p>Врач:</p> <p>- У бабушки перелом ноги, накладываем шину и фиксирующую повязку.</p> <p>Врач (пострадавшей бабушке):</p> <p>- У вас перелом ноги, потерпите немножко, всё будет хорошо.</p> <p>Врач:</p> <p>- Медсестра делает обезболивающий укол, а я накладываю «шину» на сломанную ногу бабушке.</p> <p>Медсестра:</p> <p>- «Потерпите, пожалуйста».</p> <p>Ответ пожарного:</p> <p>-Большой огонь потушен, мы сделали всё возможное, чтобы огонь не перекинулся на соседние дома.</p> <p>Пожарные:</p> <p>- Тушили пожар водой и пеной.</p> <p>Спасатель:</p> <p>- После разбора места обрушения, увидели девочку, она очень испугалась.</p>
--	---	--

	<p>Корреспондент: - Ты кого – то потеряла?</p> <p>Корреспондент просит спасателей найти котёнка.</p> <p>Корреспондент: - Медсёстры делают девочке успокоительный укол,разговаривают, шутят, успокаивают, дают успокоительные лекарства и вместе с мамой отправляют в больницу на машине скорой помощи для обследования и беседы с психологом.</p> <p>Корреспондент: - Спасательная служба работает слаженно, дружно и профессионально. Всех пострадавших отправляют в больницу на скорой помощи. Жильцы дома благодарят спасателей. Я заканчиваю свой репортаж с места чрезвычайного происшествия, съёмку и фоторепортаж вела я, Алевтина Зуева.</p>	<p>Девочка: - Там мой котёнок.</p>
Заключительная часть	<p>Воспитатель: - Вы как настоящие спасатели разобрали завалы, помогли людям и спасли котёнка. Много бед может случиться из-за беспечности и неосторожности, из-за несоблюдения правил безопасности. Давайте вспомним, какие пословицы и поговорки вы знаете по безопасности?</p> <p>- А теперь давайте уберём свои игрушки на место.</p>	<p>Дети: Осторожность – мать безопасности. Друзья познаются в беде. Не всякий встречный – друг сердечный. Поспешишь – людей насмешишь. Не ищи путь с непутевыми. Слезам горю не поможешь. Тише едешь – дальше будешь. Не всякому верь, запирай крепче дверь. Вода и огонь, хорошие слуги, но и страшные господа.</p>

Продолжение таблицы 5

Подведение итогов	<p>Воспитатель вместе с детьми анализирует ход игры, обсуждает действия спасателей и медицинской службы: что получилось хорошо, а почему можно сделать по другому.</p> <p>Помогает детям оценить свои действия, сделать выводы, находить правильное решение, хвалит детей, благодарит всех за участие в игре.</p>	
-------------------	---	--

Сюжетно-ролевая игра «Ателье»

Предварительная работа:

- Беседы: «Ателье мод», «Швейная фабрика».
- Рассматривание иллюстраций в журналах мод «Бурда», «Новинки сезона».
- Рассматривание образцов ткани.
- Дидактические игры: «Разложи одежду по сезону», «Назови детали одежды», «Подбери ткань к одежде».
- Рисование: «Украсим юбку для куклы». Аппликация: «Украшение платья».
- Изготовление эскизов одежды, кукол (разного размера), одежды для кукол (разного размера). Эскизы одежды.
- Сюжетно - ролевые игры: «Ателье», «Швейный цех», «Магазин одежды».
- Изготовление атрибутов для игры (набор ткани, кружев, тесьмы, лент, пуговиц, ниток и т.д.).

Цель: Раскрыть смысловую деятельность работы «Ателье мод». Творчески развивать сюжет игры, брать на себя роль и доводить её до конца игры.

Задачи:

- Расширять и активизировать словарный запас. Развивать связную речь, диалогическое взаимодействие между детьми.
- Формировать трудовые умения и навыки, культуру поведения детей в общественных местах, на рабочем месте, с посетителями, в группе.
- Развивать навыки сотрудничества, взаимопомощи, доброжелательности, уважение друг к другу и к окружающим.

– Закрепить название профессий людей, которые изготавливают одежду, работают в «Ателье» - модельер, закройщик, швея, гладильщица, администратор, продавец ткани.

– Закрепить название оборудования и инструментов (швейная машина, утюг, гладильная доска, сантиметровая лента, выкройка, ткань и т.д.) Воспитывать уважение к труду взрослых.

Подготовительная часть:

Воспитатель:

- Вам знакома профессия портной? Эта профессия появилась в те времена, когда были цари и короли. Портной - древняя и очень уважаемая профессия. Чем занимается портной?

Дети: Портной шьёт нам одежду, одевает нас летом и зимой, осенью и весной.

Воспитатель: - Какие вещи нам может сшить портной?

Дети: Красивые платья, сарафаны, юбки, брюки, рубашки, пальто, брюки.

Воспитатель: Где работает портной?

Дети: В швейной мастерской, в ателье, на швейной фабрике.

Воспитатель: Портной входит в состав бригады, у каждого из которых свои обязанности. Назовите, кто же помогает портному изготавливать одежду?

Приемщица - принимает заказы, записывает на квитанции, чей это заказ и что хотят сшить.

Модельер - придумывает модели (эскизы) одежды, выбирает подходящую ткань, фасон одежды.

Закройщик - снимает мерки, делает выкройки, разрезает ткань, кроит одежду.

Швея - соединяет детали одежды с помощью иголки и нитки, шьёт на швейной машинке.

Гладильщица — отглаживает (утюжит) одежду, вешает на плечики,

относит ее приемщице.

Воспитатель:

- Молодцы! Знаете, швейные профессии. Предлагаю поиграть игру ателье мод для кукол, где мы сможем заказать нарядную одежду и посмотреть, как работают мастера ателье. Вы согласны?

Дети: Да!

Воспитатель: - Распределяем роли и помните самое главное правило: мастера ателье работают все вместе, дружно, быстро (хором выбирают считалкой) «На золотом крыльце сидели», берут бейджики, одевают фартуки и готовят место игры.

Распределяются роли: Директор ателье, портной, закройщик, приемщица, швея, модельер, гладильщица, продавец магазина «Лоскуток», заказчики - оставшиеся дети.

Ход игры

Директор ателье:

Внимание! Внимание! Приходите в ателье, почините платье.

Сшейте юбки, сарафаны Оле, Тане, Кате.

Выполняем в срок заказ! Ателье здесь высший класс.

Ваша кофточка готова, а у вас примерка снова.

Вам - пиджак, а вам - жилет, ателье надёжней нет!

Добро пожаловать в наше ателье! Проходите, пожалуйста, наша приемщица примет ваш заказ. А остальным ожидающим посетителям мы предлагает расположиться возле журнального столика. Просмотрите новинки сезона в журналах мод и закажите их в нашем ателье.

Приемщица: Здравствуйте, что вы хотели заказать у нас?

Заказчик: Здравствуйте, я хотела бы сшить у вас новую юбку. К кому можно обратиться?

Приемщица: Вам поможет наш модельер, вы можете пройти к ней в кабинет.

Модельер: Здравствуйте, какую юбку вы бы хотели заказать? Длинную,

короткую? Праздничную, деловую? Давайте подберем фасон вашей юбки, а ткань вы можете купить в нашем магазине «Лоскуток» (Дидактическая игра «Подбери ткань к одежде») Магазин «Лоскуток».

Продавец: Здравствуйте, какую ткань и какого цвета вы хотите купить и для чего? (подбирает «ткань, фурнитуру», расплачивается, уходит обратно в ателье, к приемщице)

Приемщица: Скажите, пожалуйста, ваши данные, я оформлю заказ (вызывает по телефону закройщика).

Закройщик: (снимает мерки, берет эскиз юбки) Приходите, пожалуйста, через два часа, на примерку (заказчик уходит, закройщик «кроит» т.е.рисует на бумаге с помощью трафарета контур будущей юбки, вырезает и отдает швее, которая «шьет», затем гладильщику, который «гладит» изделие и относит приемщицу.)

Заказчик: Спасибо за работу. Сколько я вам должна? (расплачивается, получает квитанцию) И т.д.

Самостоятельная игровая деятельность детей

Посетители «Ателье мод» подходят к столу с журналами, эскизами моделей, рассматривают их. С посетителями работают модельер - выбирают эскизы. Продавец продаёт ткань, фурнитуру, кружева, тесьму, нитки, одежду. Закройщик измеряет посетителей, выкраивает одежду, отдаёт выкройки швее. Швея - шьёт, отдаёт изделия гладильщице. Гладильщица - утюжит одежду, вешает её на плечики, уносит одежду в приемную.

Во время игры администратор руководит, направляет работу в цехе, в магазине, разрешает конфликтные ситуации.

Дети выполняют игровые действия в соответствии с выбранной ролью. Дети, сделавшие заказы, посещают кафе (сок, вода, фрукты за счёт заведения).

Администратор: Рабочий день в нашем «Ателье мод» закончен. Наводите порядок на своих рабочих местах. До свидания.



УРАЛЬСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ
ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ
УНИВЕРСИТЕТ

СПРАВКА

О результатах проверки текстового документа
на наличие заимствований

Проверка выполнена в системе

Антиплагиат.ВУЗ

Автор работы

Зуева Алевтина Николаевна

Факультет, кафедра, номер группы

Институт педагогики и психологии детства

Название работы

Кафедра педагогики и психологии детства БД-592КФ
Формирование ролевого поведения в игровой деятельности у
старших дошкольников

Процент оригинальности

56,62 %

Дата 04.02.19

Ответственный в
подразделении

Дылина Д.В.
(подпись)

Дылина Д.В.
(ФИО)

Проверка выполнена с использованием: Модуль поиска ЭБС "БиблиоРесурса"; Модуль поиска ЭБС "BOOK.ru"; Коллекция РГБ;
Цитирование; Модуль поиска ЭБС "Университетская библиотека онлайн"; Модуль поиска ЭБС "Азбука"; Модуль поиска Интернет;
Модуль поиска ЭБС "Лань"; Модуль поиска "УГПУ"; Копилка вузов

НОРМОКОНТРОЛЬ

Результаты проверки нормоконтроль проведен

Дата 04.02.19

Ответственный в
подразделении

Дылина Д.В.
(подпись)

Дылина Д.В.
(ФИО)

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования «Уральский государственный педагогический университет»
Институт педагогики и психологии детства

ОТЗЫВ

руководителя выпускной квалификационной работы
на тему «Формирование ролевого поведения в игровой деятельности у старших
дошкольников» студента Зуевой Алевины Николаевны,
обучающегося по ОПОП 44.03.01 – Педагогическое образование;
направленность «Дошкольное образование» заочной формы обучения

Студент при подготовке выпускной квалификационной работы в целом проявил готовность корректно формулировать и ставить задачи своей научной деятельности, анализировать, диагностировать причины появления проблем, их актуальность, устанавливать приоритеты и методы решения поставленных задач.

В процессе написания ВКР студент продемонстрировал способность осуществлять поиск, проводить анализ научно-методической информации и т.д.

Умение управлять научным проектом на всех этапах цикла.

При написании ВКР студент показал готовность к обоснованию актуальности, значимости, ожидаемых результатов, сфер их применения; показал достаточный уровень работоспособности, прилежания.

Автор продемонстрировал способность определять круг задач в рамках поставленной цели и выбирать способы их решения, исходя из действующих правовых норм, имеющихся ресурсов и ограничений; а также оценивать решение поставленных задач в соответствии с запланированными результатами.

Содержание ВКР систематизировано, выстроено логично, выводы отражают основные положения параграфов, глав ВКР. Заключение работы соотнесено с задачами исследования, отражает основные выводы.

Анализ выпускной квалификационной работы позволяет утверждать, что автор владеет следующими компетенциями: способностью к абстрактному мышлению, анализу, синтезу, способностью совершенствовать и развивать свой интеллектуальный и общекультурный уровень (ОК-1); способностью к самостоятельному освоению и использованию новых методов исследования, к освоению новых сфер профессиональной деятельности (ОК-3); способностью применять современные методики и технологии организации образовательной деятельности, диагностики и оценивания качества образовательного процесса по различным образовательным программам (ПК-1); способностью анализировать результаты научных исследований, применять их при решении конкретных научно-исследовательских задач в сфере науки и образования, самостоятельно осуществлять научное исследование (ПК-5); готовностью к систематизации, обобщению и распространению отечественного и зарубежного методического опыта в профессиональной области (ПК-12).

ОБЩЕЕ ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Выпускная квалификационная работа «Формирование ролевого поведения в игровой деятельности у старших дошкольников» Зуевой Алевины Николаевны соответствует основным квалификационным требованиям, предъявляемым к квалификационной работе выпускника УрГПУ, и рекомендуется к защите.

Руководитель ВКР:

Царегородцева Е.А., кандидат педагогических наук, доцент:
кафедра педагогики и психологии детства УрГПУ

Подпись _____



Дата _____

08.02.19